

PlayStation 2 • Xbox • GameCube • GB Advance • Dreamcast • PlayStation • GB Color

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE



BeSOFT

EKSKLUZIVAN
OPIS



COMMANDOS 2

SADA I NA PLAYSTATION-U 2

SUPER MARIO

SUNSHINE

POSLE 6 GODINA PAUZE, MARIO SE VRATIO

Nagradna igra:



Spiderman DVD

Splinter Cell Interview



X-BOX/PS2

Blade 2



PS2

Gungrave



PS2

Socom Navy Seals



PS2

broj 27 • godina III
cena: 150 dinara

CG: 3 € • BIH: 6 KM • MAK: 180 DEN

ISSN 1450-8400



9 771450 840003

www.bonus.co.yu

NAJVEĆI IZBOR KERTRIDŽA

**GAME BOY
ADVANCE**

**GB
Color**



Dragon Ball Z
Doom



Advance Wars demo
Army man
F-14



Men in black
Jackie Chan
Pokemon gold
Scooby doo the movie



Tekken advance



Peter pan
Crash banicoot
Rainbow 6



Spider man the movie
stuart little
Power rangers



Harry Potter
GT Advance
Spiderman



F-Zero ~ Maximum Velocity
Mario cart
Super Mario Advance II



Brinfey's Dance
Wario Land 4
Advance Wars



Castlevania
Castlevania 2: harmony
International Super Soccer

David Beckham Soccer
ESPN Final Round Golf 2002
ESPN X Game Skateboarding

Frogger Adventure
Mech Platoon
Jurassic park

Konami Krazy Racers
GT Advance Championship Rac. 2
Jurassic park 3 Dino Attack

Pacman Collect
Namco Museum
Columns Crown
Star Wars 2

Star Wars Jedi power
Maniac Racers
Pro tenis WTA
Zone of Enders



GTA 2
Driver
Simpsons
Winnie the poor
Tony Hawk 3
Spiderman 3
007 world is not enough
Metal Gear Solid
Tarzan
Wario Land 3
Zelda Oracle Of Age
Toy story
Dragon Ball
Tomb Raider course of the sword
Harry Potter 2
Donkey Kong Country
Pokemon Crystal, Diamond, Jade
Super Mario Bros DX (CBC)
Wendy Every W.
Robocop
Pokemon Gold
David Beckham soccer
Zelda Oracle Of Age
Zelda Oracle of Season



**I JOŠ
MNOGO TOGA**

BeSOFT

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletičeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, 1 sprat, Gradsko šetalište BB

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu



Broj 27 • Godina III

bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O SVETU ZA KONZOLE

Osniivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik:
Miljan Lakić

Tehnički direktor:
Dejan Wolf

Grafički urednik:
Valentin Šalja

Izvršni menadžer:
Aleksandar Vasović

Grafička obrada i prelom:
PCW Studio, 063/226-202

Marketing:
Gordana Cvetković, Meri Morina
tel: 011/340-77-12, 064/1834-813

Sekretarica redakcije:
Ivana Siljanović

Redakcija:
Miljan Lakić, Mihaljo Tešić
Miroslav Đorđević, Branko Jeković

Lektura u ovom broju:
Mirela Jeković

Saradnici u ovom broju:
Jovana Erčić, Igor Simić, Danilo Jokić,
Zoran Grujić, Miloš Marković,
Strahinja Brajović, Filip Jovanović,
let Li, Aleksandar Segedi-Aca

Štampa:
Efekt i, Beočin

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Feh 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

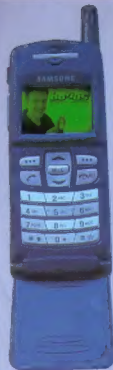
web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 49

SELEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE POJAVITI NA KIOSCIMA
20. novembra 2002.

ISSN broj: 1450 - 8400



P re nego što bilo šta drugo kažem u ovom broju moram da naglasim nešto.

Ne očekujte da dobijete odgovor na vaše SMS poruke putem SMS-a. Odgovore će dobiti samo najzanimljivija pitanja i to ISKLJUČIVO u štampanoj formi časopisa.

U ovom broju 27 pored naše nepodeljene pažnje prema igri Super Mario Sunshine, primetićete i sledeće novosti. Imamo fantastične najave. Nikad opširnije. Nikad preciznije. Imamo intervjue sa kreatorima igara. Kada sve to sklopimo dobijamo najbolje najave koje smo ikada napravili.

Imamo još bitnih najava u ovom broju, koje se tiču našeg web sajta. U proteklih mesec dana od kako sajt funkcioniše, imali smo sasvim zadovoljavajući broj poseta za početak. Sada hoćemo veliki broj poseta. Zato su momci zaduženi za sajt vredno radili i uveli forum na našem sajtu. Eto načina

da čitaoci Bonusa međusobno razmenjuju mišljenja, kao i da daju predloge za poboljšanje časopisa. Mi ćemo pažljivo pratiti dešavanja na forumu, a ako bude bilo potrebno i umešaćemo se.

Što se tiče igara opisanih u ovom broju, osim Sunshinea ili Commandosa 2, nemamo ništa ni približno tog kvaliteta. Ali zato ćemo u idućem broju, verujte mi na reč, imati do sada neviđen broj hitova u jednom mesecu.

O ovom broju samo još toliko da smo vratili rubriku Nekad bilo... i da će vam Majstor Aca objasniti sve što niste znali o čipovima.

Na slici koja se nalazi nešto niže i zauzima dobar deo strane, možete videti dobar deo redakcije na okupu.

I ponovo smo još lepši! Za to moramo zahvaliti Shakirinom uticaju. ■



Mihaljo Tešić



Strahinja Brajović



Miljan Lakić



Miloš Marković



Jovana Erčić



Uroš Tomić



Igor Simić



Miroslav Đorđević



Danilo Jokić



Valentin Šalja



bonus



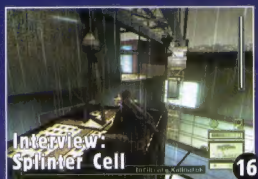
Commandos 2

24



Super Mario Sunshine

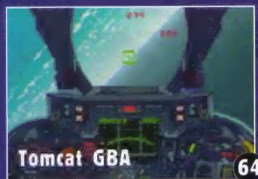
60

Interview:
Splinter Cell

16

Interview:
Starcraft: Ghost

22



Tomcat GBA

64



GTA 3 Resenje

64

MI I VI NA TI	6
VESTI	8
NAJAVE I INTERVJUI	12
NOVE IGRE	24
FINAL FANTASY ISTORIJA (5)	68
EVO REŠENJA	75
TRIKOVI	87
MALI OGLASI	91
FILM & DVD	92
MAJSTOR ACA	94
BOYZ STUFF	96
TOP LISTE	98



Sony Playstation

Medieval

71



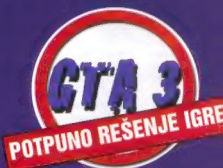
PlayStation 2

Stunman	24
Tribes	28
Summoner	30
Shox	32
Ninja Assault	34
Scorpion King	36
Ferrari 355	37
Robotech: Battlecry	38
Taz Wanted	40
Conflict: Desert Storm	42
Sega Soccer Slam	43
Gun Grave	44
Blade 2	46
Armored Core 3	48
SOCOM: Navy Seals	52
Terminator	54
Nascar 2003	56
Turok Evolution	58




Game Boy Advance

Tomcat F14	64
Scooby Doo	66



Spisak oglasivaca :

BAK	41
Beograd on line	7
Beosoft	2, 11, 35, 70, 73, 99, 100
DVD Digital	42
Gamer	65
GL Soft	49
Goggio Game Boy	87
In Radio	63
Master Import	29
Mobilija	95
NS Games	55
NS Games	65
PC Petak	7
Spring	5
Teleport	65
The Games	67
NS Games	55

Najveći izbor igara za: - Sony 

PS2

- Segu  Dreamcast

Popusti na malo



i na veliko.

Veliki izbor DVD igara za PS2

Turniri, lige
i ostala takmičenja
u klubu "SPRING"
tel: 011/ 620 - 412
ZMAJ JOVINA 38



Konzole: PS2 i PSone
i dodatna oprema:

- džojstici
- memorijske kartice
- N PAL konvertori
- Volani, pištolji i još mnogo toga...

Game Boy Advance,
kao i igre za njega

Prodaja igara i
igračkog Hardvera

GAMES



bonus sms



ZEMUNA

Voy are the
BEST Da li
možete u
sledecem
broju ubacite
poster U-
RALLY 3 ILLI
COLIN 3. Neki
reli auto na
posteru. Ups,
zaboravio sam
da se pot-
piscem. PETAR
DUJIC 12

POZDRAV REDAKCIJI!!! REDIZAJN
JE BAS KAKO TREBA, BAREM MENI
SE SVIDJA, UESTI IMA MALO,
TAKO I IGARA ZA PSONE I PS2.
ZA GTA4 STE TREBALI STAVITI
BOLJE SLIKE...

Ako mi poklonite jedan CD,
poslacu vam u dinarskoj protiv
vrednosti 50 SMS poruka +
jednu gratis recenziju po
izboru za PS2, makar je i
Sonic potpisao!
Dylan Dog

"Pozdrav redakciji omljenog mi
casopisa, htio bi da pomognem
svima sa siframa za igru
TENCHU. Na izboru nivoa:
RI+KKTDDGG, u toku igra:
pauza, KKTDDGL.

1. Uvatite Bonustrip, i to na
8 strana.
2. Hoce li biti 4uma na
sajtu?
Petar

Koliko se isplati kupiti PS2
sa Messiah chipom? I sta sve
on omogucava?
Hvala unapred. Jovan.

POZDRAVI
PITANJE ZA GL. URED :
DA LI JE ISTINA DA SI TI PRO-
GRAMER?
P.S. MOJA SESTRA TE PUNO POZ-
DRAVLJA.

Posetite:



GTA Fanatik

Dobar dan ja obicno ne citam te svakojake
casopise o igricama ali moram da kazem da
ste me jako oduševili. Kao prvo stil opisivan-
ja je genijalan a novosti koje opisujete, pa to
nema nigde. Pa i pored svega tog imam
nešto da vas zamolim, ja sam inace veliki
zaludenik za GTA 3, a pošto ste tako jako
dobro uradili članak o toj igrici molio bih vas
ako bi ste mogli da ubacite još po nešto o
GTA 3, a i o VICE CITY. Na primer kao neke
slike o pejzažu grada, kako izgledaju oružja
iz bliza. A imam i pitanje dali se za GTA-3
može voziti u vozu (metrou)? Moram da
pitam kakav kompjuter treba imati za GTA
vice city?

Kolesar Mihajlo

bonus

Sve informacije koje te interesuju ćeš pronaći
u ovom broju časopisa. A što se kompjutera
tiče, možda se nismo razumeli. GTA Vice City
izlazi u verziji SAMO za PlayStation 2. Barem
za sada...

Honey, Bunny

Alo Bonus, novi look ti je najbolji koji si
ikada imao i f*ck off oni koji ti govore
drugačije. Pa zašto ja pišem ovo pismo, zato
jer mislim da je vrijeme da odmah objaviš
moje pismo. Prva kritika ide webu koji je
super ali se ja na njemu ne zadržavam više od
pet minuta...

Mogli bi da ubacite chat tako da samo mi
bonusovci možemo da komuniciramo i da
pomažemo jedni drugima.

Druga kritika je ta da je igromer malo čudan.
Ostavite malo više prostora za isti, pa onda
pored grafike napišite objašnjenje zašto ste
joj dali 10 itd...itd... i tako pored zvuka
igrivosti i atmosfere. Potom stavite malu
tablicu na koliko se CD-ova nalazi igra.
Potom stavite šta je Plus (pozitivno) i Minus
(negativno). Potom ubacite novu opciju pod
ocjenjivanjem a to je Multiplayer. Neke igrice
kupujemo samo u nadi da ima odličan
Multiplayer.

Ideja za SMS je vrhunska stvar stari.
Molim vas da stavite MEGA poster svi čitaoci
bi ti željeli. Ali može i po dva-tri manja
postera uz taj mega poster. Ali želim da na
MEGA posteru bude sa obe strane igra a ne
reklame ili ne daj bože opis. Kome se ovo ne
svida, žali. Nekima se ne svida neki poster
a voljeli bi drugi sa tematikom neke druge

igrice.

Pražite više nagradnih igara sem one
nagradne skandinavke, npr. za Novu Godinu
da osvojimo Nintendo Game Cube,
Microsoft X-Box, Sony PlayStation 2 i
Nintendo GameBoy Advance. Prošlo je vri-
jeme sivoj i ostalim konzolama. Počela je
New Generation. Stavite npr. Osvojite
Stuntman itd... nagradna igra. Bolje vam je
za najavu izdvojite i po četiri stranice za super
najave.

Pozdrav od Hanibala iz Herceg Novog!

bonus

Hani Bani, nemoj da se ljutiš!

Chat opcija na našem sajtu će proraditi u
najskepije vreme, pa ćeš moći i uživo da širiš
svoje mišljenje. Isto važi i za forum - kao
odgovor drugim čitaocima koji su pitali za
forum.

Nije nam jasno zbog čega ti je igromer
čudan? A što se tiče izmena u igromeru,
imamo ih već u ovom broju. Ne baš onakve
kakve bi ti želeo, ali polako... Ako i drugi
čitaoci pokažu interesovanje za izmenu
igromera, sigurno ćemo se nekako dogov-
oriti.

Opcija multi player stvarno može da se nađe
u igromeru ali samo kao opcija. Pa znaš i sam
da nemaju sve igre multi player.

Mega poster je skup. I opet isti odgovor - ako
čitaoci svojim pismima, SMS porukama ili
kako već znaju stave do znanja redakciji da ih
ima dovoljno koji bi platili više za Mega
poster, imaće Mega poster.

Najave su sve veće i što je još važnije -
kvalitetnije.

Za nagradnu igru ćemo morati da pitamo
našeg sponzora...

BONUS FACILITY

Pozdrav svim robijašima iz zatvora BONUS.

Imejl vam šaljem sa dreamcasta pa ću biti
kratak... malo sutra. Evo pitanja i kritika...

1. Da li je nađ Urošem izvršena smrtna kazna
ili ga još uvek drže u samici, uopšte ga ne vid-
jam?

2. Smesta promeniš igromer. Bolje i preelek-
tronske slike nego fakultetske cifre, vratite se
u školu.

3. Rubrike Majstor Aca, Boyz Stuff i trikovi su
odlične.

I na kraju, da mi objavite mejl pod obavezno
da vam moj cd ne uzvratim udarac a ja ću u



Duričić Marko, Beograd



Boris Šećet, Tavankut

PISMO MESECA

SHE IS AN ANGEL

Pozdrav svima! Pišem vam po second time i biću realna.

Aco, majstore svaka ti čast (ne mislim na Acu majstora nego na Acu Srbina)!!! Super ti je ta ideja za SMS! Poruke se brzo pišu i stižu brzo, gde god da si zapištaće mobilni (to je najverovatnije problem ako ste...) što je super, jer znate da je stigla poruka, a kod neta moraš da se uloguješ... Nego da idemo dalje. Mislim da je rubrika na vidiku pravi pogodak. I zato što je ima dosta i zato što je to sve u svemu najavljivanje novih igara. Za rubriku nove igre imam kritike. Mnogo je opisa za PS2! U broju 26 ima preko 10 igrica za PS2! Mogli ste to malo bolje da rasporedite, pa da su tu opisi za svaku konzolu. Ali dobro...

Rubrika Majstor Ace je super! Dobro je što ste je uveli! Mnogo pomaže! Isto je i sa Boyz stuff (ne mislim da pomaže nego je super). Ali ipak imam primedbi. Rubrika je super (iako sam žensko), i imate moju podršku, ali mislim da neke stvari iz te rubrike mogu da koriste i devojčice, a ne samo dečaci (kao na primer finger beatz ili photon lite...). To je bilo to sa moje strane. Nadam se da me niste zamrzeli posle ovih iskaza. Imam samo još 2 pitanja:

1. Pošto ste krenuli sa rešenjima za PS2, da ne biste zapostavili PSX mogli biste da u jednom ili u dva broja bude rešenje za PS2 a u jednom za PSX, odnosno da u svakom drugom ili trećem broju bude rešenje za PSX. Da li ćete to uraditi?

2. Rekli su mi da u BONUS-u izlazi isečak za uživanje u BEOSOF CLUB. Koliko ja znam tog isečka nije bilo ni u broju 26 ni u prethodnim. Da li će ga biti u sledećem?

To je bilo to od mene. Znam da sam vas sve udavila, ali moram da budem iskrena u svemu. I evo onoga što ste najviše želeli: KRAJ. la(Andela)

P.S. Reč urednika je mnogo bolja!

boNUS

1. Rešenje za rešenje još uvek nemamo :) Situacija je nezahvalna pa ćemo se potruditi da nađemo neki kompromis. U ovom broju smo dovršili GTA 3, a za sledeći već intenzivno razmišljamo šta ćemo.

2. Tačno je da tog isečka nije bilo u prošlim brojevima, ali je vrlo moguće da će ga biti u sledećem.

P.S. A šta kažeš tek na novu reč urednika?



Boki Komadanović, Bar

međuvremenu da tražim da vas sve puste na uslovnu.

-vernio božavalac od drugog broja čitalac-Trifun Jokić iz Pančeva.

boNUS

1. Vidi reč urednika. Fotografija je snimljena nedavno.

2. Ovakav igromer je precizniji.

SMRTENESNA CHIPKA

Sve pohvale za redizajn časopisa. Ipak nesto ste izbacili iz časopisa a bilo je dobro. Npr. kratki komentari ostalih članova redakcije u opisu neke igre. A sada nekoliko pitanja za majstor Ace.

1. Čipovi za PS2. Čuo sam da čip MESUA omogućava igranje igara sa CD-a i DVD-a, ali da ne omogućava gledanje DVD filmova iz svih zona (zone free). Dok čip NEO 4.1 omogućava gledanje filmova iz svih zona, igranje igara sa CD-a, dok igranje DVD-a nije moguće. Pa me interesuje da li postoji neko treće rešenje koje omogućava sve osobine ova dva čipa?

2. Interesuje me i čip ENIGMA za Xbox. Šta on omogućava na X-BOX konzoli?

3. U oglasima sam video da se prodaju nekakvi filteri za vazduh za PS2, koji se montiraju sa zadnje strane konzole i koji navodno sprečavaju ulazak prašine u njenu unutrašnjost. Pa me interesuje da li taj filter služi svrsi ili je u pitanju šarena laža?

PEDJA, Novi Beograd

boNUS

1. Što se tiče čipova za PlayStation 2, apsolutno sve što te zanima možeš pročitati u novom tekstu Majstor Ace.

2. Čip Enigma za Xbox omogućava isto što i čip Mesija za PS2.

3. Ima i prednosti i mana. Više o tome u sledećem nastavku rubrike Majstor Ace.

CRTEŽ MESECA



Kostić Miloš, Prokuplje

CRDS
TOP FM 96.4 MHz

Beograd OnLine



emisija utorkom
19,00 - 20,30 h
www.topfm.co.yu
repreza nedeljom
10,00 - 11,30h

PC Petak
subotom od 18h

**Zašto
ga
slušati?**
pronadi svoj odgovor

www.pcpetak.co.yu

CRDS
TOP FM 96.4 MHz

Spisak dobitnika CD-ova
iznenađenja iz nagradne ankete

1. Milan Vukelić, Novi Beograd
2. Andela Dubljević, Pančevo
3. Miloš Đurđević, Kladovo
4. Nikola Papić, Resavica
5. Saša Tanasković, Vlaški Do
6. Nenad Joksimović, Arandelovac
7. Eleonora Šalgo, Palić
8. Tijana Dragašević, Pljevlja
9. Slobodan Bojović, Subotica
10. Vesna Štulić, Aleksinac

bonus sms

1. Da li će PS2 da pojavi tina do nove godine? Dario Stavenovic vas verni citaoe

lijerno da će da pojavi tina. >

Zdravo isam vazne pitanje: Da li mogu moć action replay 2 da stavim u drugi slot PS2?

Mozda taj tekst najstro Rec...

Zasto ste ukinuli rubriku nekad bilo? Kupio sam skoro sve diskove koje ste u njoj opisali i nisam se pokajao. Imperija.

Evo ponovo u ovom broju rubrike retro.

Danila pokusava da nadjae rec koja bi mogla da docara sve genijalni rad, ali na zalost misli da naa je jezik po tom pitanju veoma skrpan (za razliku od psovki) i jednostavno lakva rec ne postojili. Bunc pozdrava zeli vam D. Ivan.

P.S. Super-gigavitra-fantastic-nol

De ste braco Srbili Ako imate vremena da mi odgovorite na broj 863 8888105 u ota 3 kake da predjete ostacani post? Holia vas da mi odgovorite! Ako ne poludecu!!!!!!

Pozdrav od najstarijeg zaljubljenika dobrih igara, imam 40. god. i poceo sam sa igranjem na spektrumu, preko commodore 64, aalge, PC, PSOne i sada PS2. Obozavam igranje.

Razređeni Microsoft

Jedan od značajnijih proizvođača video igara, Rare, nedavno je "odbačen" od strane svog dugogodišnjeg partnera Nintendo, uglavnom zbog nezadovoljavajućih rezultata u oblasti prodaje njihovih igara (kao što je David Beckham Soccer - šta više da vam pričamo). Šta je tačno Nintendo uradio sa svojih 49% deonice koje poseduje u Rareu tj. - kome ih je prodao? Odgovor je stigao od Petera McDougalla, predsednika američkog ogranka Nintendo. On je izjavio da su sve Nintendove deonice prodate direktnom konkurentu, Microsoftu. Cena nije objavljena, ali procene se kreću između 400 i 540 miliona USD. Još se ništa ne zna o statusu igara na kojima je Rare radio u trenutku ove prethambacije, ali zna se da će studio nastaviti da pravi igre za GBA.

Gamecube modem

Nintendo je, kao što je izgleda napisano pravilo kada su japanski proizvođači digitalne zabave u pitanju, japanskom tržištu predstavio novi komad hardvera za Gamecube, a pritom nije ni pomenio kada će se (i da li će se uopšte) dotični hardver pojaviti na drugim tržištima. U pitanju je modem za korišćenje isključivo uz Gamecube, i ovim modemom je Nintendo napravio prvi korak ka nečemu što bi se jednom u budućnosti moglo nazvati online služba za igranje. Tako sada Japanci preko Gamecubea mogu kstariti Internetom, ali izgleda da ni mi ostali nećemo biti uskraćeni - neki ljudi u Sjedinjenim Državama su brzo otrčali u Japan i kupili modem, isprobali ga na američkoj verziji konzole i stvar je radila. Još samo da neko proverii da li modem radi sa evropskom verzijom...



Grci u trci

Izgleda da se stvari u Grčkoj malo smiruju. Krajem septembra je grčkoj javnosti predstavljen bilten Ministarstva trgovine i finansija (ministarstva koje je i sastavilo sporni zakon 3037/2002 kojim je efektivno zabranjeno igranje video igara na grčkoj teritoriji) u kome se predstavlja i razjašnjava vladino svatanje ovog šturo i višeznačno napisanog zakona i nagoveštavaju dalji postupci vlade u skladu s njim. Ono što je najbolja vest za grčke igrače je što se u ovom biltenu direktno razjašnjava da se posedovanje konzole, igranje na njoj, kao i na mobilnom telefonu ili PC-u ne smatra kaznjivim po zakonu 3037/2002, već da zakon cilja na igre koje se bave kockanjem tj. pomoću kojih neko ostvaruje direktnu zaradu! Izgleda da je nekakvo kompromisno rešenje na pomolu - vlada će ostati pri svom zakonu, ali običan igrački svet neće biti terorisan njime.

Microsoft kamikaze

Xboxu nikako ne ide dobro u zemlji izlazećeg sunca (što nikoga preterano ni ne čudi, s obzirom na dugi konzolarnu tradiciju Japanskih proizvođača). Do sada je prodato tek nešto više od 70,000 primeraka ove konzole, pa se Microsoft trudi da na sve moguće načine ovo stanje popravi. Najnovija ideja zvuči zanimljivo, a izvodljiva je samo u Japanu, za sada - u pitanju su igre na mobilnim telefonima, ali mnogo kompleksnije od onih koje se isporučuju uz same telefone. Pojavila se informacija da je Microsoft stupio u pregovore s nekoliko velikih japanskih provajdera mobilne telefonije o razvoju i primeni igara koje bi se mogle downloadovati preko Xboxa ili

Microsoft

mobilnih telefona i igrati na telefonima (ili čak, kao što Nintendo već radi s Gamecubeom i GBA-om - igrate igru na Xboxu, a tehnički proširu varijantu iste te igre na mobilnom).

Posle Robotecha Transformersi

Trend oživljavanja popularnih crtanih serijala iz osamdesetih u obliku video igara izgleda tek zaživljava pojavljivanjem igre Robotech: Battlery. Na čuvenoj manifestaciji Tokyo Game Show japanski izdavač Takara najavio da je započeo rad na igri Transformers Generation Zero, koja će kao glavne junake imati legendarne transformišuće robote. Zaplet igre će biti smešten u njihovim najranijim danima, kada je Autobote predvodio moćni kamion Optimus Prime, a zlim Decepticonima gazdovala utoka po imenu Megatron. Igru će razvijati WinkySoft, studio koji se specijalizuje za "robotске" igre, pošto su do sada radili na naslovima kao što je legendarni Super Robot Wars F i GBA verzija igre Zone Of the Enders: Fist of Mars. Još uvek se ne zna za koje su platforme planirani Transformersi.



Microsoft+ Sega=Chihiro

Priče o uskoj saradnji Microsofta i Sege na osmišljavanju i eventualnoj proizvodnji igračkog hardvera su se ponovo pokazale kao stvarne na otvaranju sajma JAMMA u Tokiju (ova manifestacija ima cilja da prikaže najnovija dostignuća u oblasti video igara na automatima). Sega je prikazala hardver za automate po imenu Chihiro, koji je zasnovan na arhitekturi Xboxa, što će omogućiti veoma lako portovanje igara napravljenih za ovu mašinu na Xbox. Prva igra koju je Sega prikazala bio je House of the Dead 3, a zanimljivo je da je medij na kojem je igra promovisana bio već pomalo zaboravljeni Dreamcastov GD-ROM.

THE VOYAGE OF
CHIHIRO

božus sms

Svaka cast i vasa i. Aci, ovo je adicina ideja i verujem da ce je svi podrzati. Casopis je stvarno nikad bolji i lepsi. Sada nastavite tako. Pozdrav od Marka Zemanca.

Sta reci...

HELLO CAREVITII!
Citam vas od prvog broja i mislim da je novi redizajn stvarno COOL. A sada pitanja:

1. Kakva je ona razglednica iz Podinske Skele?
2. WHERE THE FUCK IS Uros?
- Prilazi Miljane, jesu li ga zaklali nisu (prije Rane)?
3. Mogli bi ste da uvedete neki bedovni kviz u vezi sa vido igrama.
- Daniel iz Bjeljine

Haug Veliki
Bonus! da biti narednjadnji
mahauk, uide iz Htkouci!

Da ne sgarati vas onia najbolji, nego odas precil na stvar!
1. Zasto vi ne uvesti net-pri-cacnicu... na kojoj ce svi Bonusovci acil brbljati kao neke skvo o problemima u igricama i glasati za igru meseca pa bi tu mogla biti i neka nagradica...

MIHAILO ZA KOGA
MAVIJAS (please
for ZUEZDU, kladio sam se?)

Dobio si opkladu!
Kace ti biti mesto za mene?
(Mihaile)

nVidia ne voli Microsoft!

Razdor između Microsofta i nVidie traje već neko vreme, a ako se sećate, ponajviše je izazvan željom Microsofta da na sve moguće načine smanji cenu svoje Xbox konzole. Microsoft je, naime, zaključio da je jedna od najbitnijih komponenti cene grafički čip za koji njegov tvorac (nVidia) uzima masne pare, te je zatražio od nVidie, da ga isporučuje po manjim cenama.



nVidia je to hladno odbila, i pripretila da će prestati sa isporukama o čemu se već dosta pričalo - ali sada se stvari izgleda menjaju u Microsoftovu korist. Arbitražna komisija za pregled ugovora između dve kompanije je presudila da nVidia mora da snabdeva Microsoft određenom, "razumnom", količinom Xbox grafičkih čipova. Problem za nVidiju je u tome što "razumna" količina nije baš definisana i verovatno će to značiti "količina koju Microsoft zatraži".

Tajne promene u Xboxu

Zamislite samo iznenađenje jedne grupe australijskih "hakera" tj. ljudi koji za pare ugrađuju mod čipove u konzole, kada su shvatili da ne mogu da ugrade mod čip u Xbox koji je kupljen pre nekoliko dana! Detaljniji pregled matične ploče je pokazao da na njoj postoje promene koje onemogućavaju funkcionisanje mod čipova. Microsoft je potvrdio da nova serija Xboxeva koja je nedavno puštena u opticaj zaista ima neznatne izmene na hardveru, ali zvaničnici ne žele da javnosti otkriju kakve su tačno te izmene, pošto tvrde je njihov glavni cilj bilo "povećanje bezbednosti". Samo nisu rekli da su mislili na bezbednost svoga profita...



Zlatni džojstik



Najprestižnija velikobritanska nagrada u industriji digitalne zabave je tek nedavno ustanovljena, ali privlači zavidnu količinu pažnje - kao da je reč o nagradi svetskog ranga, što je tzv. Zlatni Džojstik možda već i postao. Nedavno su objavljene zvanične nominacije u svih 14 kategorija, a nominacije su rezultat "glas javnosti" tj. glasova do sada prikupljenih na oficijalnom Web sajtu. Glasanje je do jednog trenutka bilo potpuno otvoreno - mogli ste da predložite bilo koju igru, kuću ili hardver, ali sada je moguće glasati samo za zvanične predloge, sve do 18. oktobra. Nagrade će biti dodeljene 25. oktobra u Londonu. Kategorije su manje-više standardne: najbolja igra za svaku od 5 platformi (PC, PS2, Xbox, Gamecube, prenosive), online, hardver (i PC i konzolarni u istoj kategoriji), developer, izdavač... No, postoje i malo zanimljivije kategorije kao što su: najbolji prodavac (tj. lanac prodavnica ili Web sajt), najbolja inovacija u igri (nominovane su stvari kao što su stil igre ICO i igrivost GTA3) i tu su dve kategorije najbolje igre uopšte - najbolja igra godine, i najpoželjnija igra sledeće Božića.

Online PS2 problemi

Sony je veoma brzo iskusio problem sa uvođenjem online igranja na PlayStation2, problem koji je i bio očekivan, a proizižao je iz Sonyjevog "slobodnog" pristupa tj. prepuštanja organizacije mrežnih službi za igranje samim tvorcima igara. Taj zli problem su varajali! Prijavi i pokvareni prevaranti su već počeli da zlostavljaju normalne igrače u igrama kao što su NFL 2K3 i SOCOM. Iako još uvek ne postoje "prava" varanja (mada je i to samo pitanje vremena uz uređaje kao što su GameShark i Action Replay), oni malo pokvareni su osmislili razne prizemne načine za prevaru: u NFL-u je otkriven da se igra može blokirati sve dok se protivnik ne smori i ne odustane, što mu se automatski registruje kao poraz! U SOCOM-u je stvar još veselija: ova igra nalik Counter-Strikeu je zamišljena samo za korisnike širokopropusnih Internet veza, ali dovitljiviji modemaši su uspeali da se ukače u tekuće partije SOCOM-a i da uspore protok cele igre, gušeći ostale igrače (svi koji su igrali Q2, Q3, UT ili CS na našim serverima znaju kako je to). Leka za ovo nema, pošto je hardver do Sony-ja, a niko iz kompanije ne pominje kada će se na zapadnom tržištu pojaviti hard diskovi za PS2 koji bi omogućili stvari kao što su patchevi i dodaci za igre...



Nintendovi uspesi

Cenjeni japanski biznis magazin Nihon Keizai Shimbun (ovo je engleska transkripcija njegovog naziva - ko zna šta to znači neka se javi redakciiji i dobiće večeru s M. Markovićem) svake godine pravi listu koja bi se mogla nazvati listom "najizvršnijih japanskih korporacija". Lista se sastavlja prema komplikovanom programu kriterijuma ovog magazina koji uključuju stvari kao što je broj zaposlenih, godišnji obrt i

potencijal rasta kompanije. Iz naslova ste mogli da zaključite da je, od 2308 japanskih kompanija koje su uzete u obzir, kao prvi na listi isplivalo - svima nam dragi te poznati proizvođač konzola i igara, Nintendo. Ovo je Nintendo drugi put da je na vrhu liste Nihon Keizai Shimbuna, a poslednji put se to dogodilo 1997.

bonus sms

PUNO POZDRAVA
NAJBOLJE
ČASOPISU ZA KON-
ZOLE RUBRIKA SMS
JE PUN POGODAK
VEOMA STE ME
OBRADOVALI RESEN-
JEJ OTAK U NEKOM
OD SLEDEĆIH BRO-
JEVA BI STE
MOGLI DA UMEMO
POSTERA OBJAVITE
MAPE GRADOVA OVE
IZVRSNE IGRE ZNAM
DA CE BITI TESKO
ALI SE POTRUDETE
ZBOG CITROCA
BONUSA TOLIKO OD
MENE
IGOR

Uživaj citajući
OVAJ broj!!!

Zbog čega nema
više opisa igara
za SONY-1? Kada
nasoj zemlji BOM
ljudi koristi tu
konzoluje nema
dovoljno novca za
SONY-2.

Igre za PSX se NE
PRAVE VIŠE! Ako
hacete da ih izas-
ljamo, u redu...

Mlad (1979),
Visak (1980-
skakac), poznat
(kao Dylan Dog),
boja kose: celav,
sitiran (kao
PS2), trazio
nekoj ozbiljno
da ga temeljno
odera u WE6!!!

REDIZAJN VAM JE
VAM NEGO DA
PREDJEM NA STVAR
I STA JE SA
UROSEM DA GA
NISU OTILI VANZE-
MALJCI
2 STAVITE MOS2
KAO TEMU ZA EVO
RESENJA
PUNO POZDRAVA
DARCO BAR

Molim vas za
odgovor (SMS-om)!
Da li cete na
sajt postaviti
nesto kao na
www.gamefaqs.com
da mozeo da
stavljano nasa
resenja i sifre?
Ili bar forum?
Pozdrav...

Igra za 200 dolara?



Naravno, nije u pitanju obična igra. Ovolika cena Xbox igre Steel Battalion, u izvedbi Capcoma, opravdana je jednom veselom činjenicom - Steel Battalion je simulacija borbe velikih metalnih robotskih grodija u narodu poznatijih pod imenom Mekovi. E, sad, ni to nije dovoljno da opravda ovu vrtoglavu cenu - sve dok ne saznate da je Capcom rešio da napravi najdetaljniju SIMULACIJU upravljanja velikim robotima koja je do sada obasjala neku konzolu, a da bi ta simulacija ispala kako treba,

Capcom je morao da premesti jedan problem, a to su konzolarni kontroleri s relativno malim brojem dugmica (u odnosu na, recimo, tastaturu). Capcom je taj problem premestio elegantno - dizajnirao je sopstveni kontroler, specijalno za upotrebu u igri Steel Battalion! Ovaj kontroler sadrži preko 40 dugmica, pedale za brzinu, okidače za pucanje, poluge, čuda... i podiže cenu igre na neverovatnih 200 dolara. Dobar način da se borite protiv piraterije...

Nintendove novotarje

Nintendo je odavno najavio da će njegov Game Boy Advance biti podržan različitim hardverskim dodacima i mrežnim opcijama (tj. igrama koje ćete paralelno moći da igrate na GBA i na Gamecube ili preko umreženih GBA-ova). I sledeća novotarja je najavljena pre

5 USD. Vi samo prodete karticom kroz čitač - i igrate igru. E-card reader se početkom septembra pojavio u Japanu, a moguće je da će Nintendo ovaj koncept u budućnosti dodatno proširiti i razviti ga za prodaju van Zemlje izlazećeg sunca.



stanovitog vremena, a uskoro će ugledati neonsku svetlost prodavnica: radi se o dodatku po imenu e-card reader, koji se u GBA ubacuje kao kertridž, ali omogućava igranje gomile igara, pošto je u pitanju ono što mu ime kaže: elektronski čitač kartica. Nintendo planira da objavi gomilu svojih starih naslova (još iz NES ere) u obliku kartica koje bi se prodavale po smešnoj ceni (u odnosu na cenu originalnih igara) od 2 do



PS2 - centar video zabave

Kompanija BrandQ je na tržište pustila još jedan prilično zanimljiv dodatak za PlayStation2. Uređaj se zove QCast Tuner, a poenta mu je da omoguću vašoj vernoj crnoj konzoli da reprodukuje i snimi razne oblike digitalnih video podataka. QCast Tuner se (preko mrežnog adaptera za PS2) povezuje s računarom i omogućava vam da, recimo, snimite bilo šta sa TV-a koji je povezan s PlayStationom 2 i da to pohranite na PC-u, a moguće je i preko PlayStationa na TV-u gledati bilo kakav video zapis sa PC-a. Zanimljivo, mada ne preterano koristan uređaj koji nam možda nagoveštava ono što bi Sony želeo da postigne sa svojim konzolama u budućnosti, a što bi se moglo opisati kao potpuni sistem za digitalnu kućnu zabavu u jednom.

Sega iz doba Jure

Sega je objavila da je postigla dogovor i sklopila ugovor s čuvenim šund-piscem Michaelom Crichtonom, autorom bestslera kao što su Park iz doba Jure i Sfera, knjiga koje kao da su pisane da se po njima snimi akcioni film ili napravi video igra. Naravno, Crichton je veoma iskusna i kada je pisanje scenarija u pitanju, tako da bi se saradnja sa Segom mogla smatrati prirodnom proširenjem njegovih zanimanja. Podaci o ovom projektu su za sada najstrože čuvana tajna, ali zna se da je u pitanju potpuno originalan projekat (tj. nije nikakva adaptacija nekog ranijeg Crichtonovog dela) i da se rezultat očekuje tek u 2004. godini.



Xbox zaista svuda

ako smo mislili da je Microsoftova konzola osvajanjem Novog Zelandu stigla na kraj sveta i osvojila ga celog, ispostavilo se da su zemlje južnoazijsko-pacifičkog regiona (tradicionalno pod uticajem Japana) kašle je visoka tehnologija i digitalna zabava u pitanju) još uvijek bez Xbox zastave pobedama u svoje tlo. To će se uskoro promeniti, jer je kompanija objavila planove osvajanja poslednjih džepova otprema Xboxu: konzola će se

pojaviti u Singapuru, Hong Kongu, Tajvanu i Južnoj Koreji do kraja ove godine, zajedno s izborom najboljih igara s japanskog i severnoameričkog tržišta. Južnoazijski Xbox će, naravno, imati novu ploču koja obeshrabruje ugradnju mod čipa (ove zemlje su notorne kao najveći svetski proizvođači i ugrađivači hardvera koji omogućava pirateriju) i s manjim tzv. "S" kontrolerom, specijalno namenjenim za male žute ruke.



bonus



- Sadržaj novih kao i starih brojeva:
- Vesti
- Mi i Vi na Internetu
- Oglasi
- Forumi
- Najave igara
- Trikovi
- Pretpлата
- Top liste
- Linkovi
- i još mnogo toga...

Psetite naš sajt:

www.bonus.co.yu

i učestvujte u novom forumu

časopisa **bonus**

SERVIS

PS2



Efikasno i stručno servisiranje svih vrsta konzola, kontrolera, joysticka, ugradnju čipa i sve ostale zahvata možete da obavite u našem **SERVISU** gde će vas dočekati stručno osoblje.

Sve kvarove popravićemo u minimalnom roku, a po veoma povoljnim cenama. Naše servisere možete naći svakog radnog dana od 8 do 15 časova, ili pozvati naše neke od naših telefona.



Gospodara Vučića 160 • 11000 Beograd

Telefoni: 011/ 30 45 700 • 30 45 701 • 421 355

PS2
PlayStation 2grand
theft
auto

Vice city

EKSKLUZIVNI INTERVJU

Jedan od autora najčekivnije igre ove jeseni - Alexander Roger, Senior programer Rockstar North-a.



GTA Vice City

Ovega trenutka svi fanovi igre GTA3 zadržavaju dah u iščekivanju nove doze "simulacije kriminala" pod imenom Vice City. Pa možemo vam reći samo to da se igra bukvalno očekuje svakog časa. Radnja igre se i dalje sastoji od krađe i otimačija automobila, jurnjave sa bandama, napucavanja sa svima i sveopšteg haosa u globalu ali sve to u diskono stilu - Majami osamdesetih.

Čak je i naslov igre osmišljen da podseća na nekada vrlo popularnu seriju Miami Vice sa Don Džonsonom u glavnoj ulozi.

Ali Vice City neće biti potpuno ista igra u novom okruženju. Skoro svaki aspekt GTA 3 - od unapredene grafike do većeg arsenala - je poboljšana u nastavku. Isto važi i za fizički model igre, taj abstraktni vid tehnologije koji je nam je doneo toliko zabave u činu upravljanja vozilom u prošlom delu. Kako će se izmene u fizičkom modelu odraziti na Vice City gameplay?

Evo šta na ovo pitanje može da nam kaže Alexander Roger, Senior programer u Rockstar North-u:

INTERVJU

BONUS - Da li će igrači primetiti navedene izmene u fizičkom modelu igre u Vice City-u u odnosu na stari GTA 3?

AR - Alexander Roger - Nadamo se da hoće. Fizička automobila je u stvari značajno izmenjena u odnosu na GTA 3 da bi bili u mogućnosti da vam dočaramo različite karakteristike mnogo šireg spektra vozila i da odgovara novim nivoima i uslovima vožnje.

BONUS - Šta je urađeno po pitanju fizike vode i čamaca? Da li će čamci imati malo "težu" ulogu u igri, sa obzirom da je igra smeštena u već pomenuti lokalitet (Majami)?

AR - Jedna od najvećih razlika u odnosu na GTA 3 je širi izbor čamaca koji su na raspolaganje igraču, pa su fizički modeli vode i čamaca redizajnirani u cilju da bi mogli da ubacimo različite vrste čamaca. A ujedno i da napravimo čamce mnogo hitrijim i okretnijim, a takođe i da bi računali različita strujanja vode kao i

raspon mislija u kojima ćete upravljati čamcem. Rezultat je da se čamci i vodene površine nalaze na mapli i da su umnogome postali integralni deo igre.

BONUS - Kako će se fizički model likova razlikovati od prethodnog?

AR - Fizika likova je unapređena da bi funkcionisala u saradnji sa novim skin sistemom animacije. Ovo nam je omogućilo i da povećamo raspon sposobnosti koje svaki lik poseduje, kao i da poboljšamo preciznost mnogih aspekata gameplaya, kao npr. detekciju pogotka mete

BONUS - Za preciznije poređenje, koliko će glavni lik moći da skoči ovog puta?

AR - Isto koliko i u prethodnom delu, zaista. Otprilike 5,5 metara u daljinu i 1,1 metar u visinu.

BONUS - A koliko će maksimalnu brzinu imati najbrži automobil?

AR - Približno 211 kilometara na čas (131mph) na ravnoj podlozi, a jedan od motorcikala će biti čak i brži - ako ste vrlo vešt vozač

BONUS - Kako će se upravljati motorima u poređenju sa automobilima? Da li će motori biti brži i nesigurniji?

AR - Uopšteno gledano, veliki bajkovi su prilično brzi u poređenju sa prosečnim automobilom, kao što naravno i očekujete, ali ne samo u opštem smislu maksimalne brzine. Primarna prednost bajkova potiče od više kontrole u smislu balansa i držanja u krivinama, kao i mogućnosti da se provuku kroz uske prolaze. Ali zato je igrači mnogo više ranjiv nego kada je zaštićen u unutrašnjosti automobila, te stoga bajkovi zahtevaju mnogo više veštine za kontrolerom da bi se iskoristili do punog potencijala. Što se automobila tiče, imaćete veliki broj prednosti nad bajkovima, svaki će imati svoje specifične vrline.

BONUS - Hvala vam na vašem vremenu. Jedva čekamo...!



Dobrodošli u Vice City
Dobrodošli u osamdesete.
Želite pušten iz zatvora, posle
dugog zatvora u maksimalnoj
sigurnosti ustanovi, Tommi
Monetti stiže u glamurozni metropo-
litan Vice City. Ali stvari se ne odvi-
jaju po planu i momak tuda napulji,
pažnje i bez love i bez robe.
Nagov gažda Sonny Forelli hoće
vratiti pare nazad, a bajkerske
bande, kubanski gangsteri i korumpi-
rani političari su tu da zabere.
Izbor izbor ima mali Toma? Vratite
se nazad - PRUŽITE GRADILNI
VICE CITY de nam pruži za svakog
kao ostalo. Za ljubitelje brzine tu su
super snažni automobili i MOTORI,
za manuriste tu su brzi gliseri i bag-
et, a posebno za ljubitelje LETENJA
tu je i HELIKOPTER uz pomoć
kojeg možete uživati u panorami
grada.
Istaknuto, likovi koji okružuju našeg
budućeg junaka su sve same
POSTUPAKINE pa ćete moći da se
samoite samo na sebe i svoje



**grand
theft
auto**
Vice City

PlayStation 2



WIN A 1981 DeLorean



Da li bi ste voleli da dobijete ovakvo fensi vozilo na poklon?

la bih. Iako je reč o autu starom 21 godinu i cifri od 25.000 predenih milja, nije ga bilo teško prodati. Naime, u SAD, 1h, šteta. ■

FINAL FANTASY TACTICS

ADVANCE

Final Fantasy Tactics za PlayStation je jedna od najboljih igara ikada napravljenih. Sada u izradi za Game Boy Advance!

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 115–122

Postoje dve bitne razlike između verzija za GBA i PlayStation. Prva je mala razlika. U FFT svi žali likovi su bili ljudi. U FFTa će postojati minimum 5 rasa, sa eventualnim dodatkom nekih u budućnosti. Druga razlika je da nećemo moći da rotiramo mapu kao što je to bilo moguće na sonici. Ovo je bila korisna opcija prilikom planiranja poteza i možda će biti dodata i u GBA verziju, ali zbog tehnoloških ograničenja sumnjamo u to.

IFTA bitke su duge kao i ranije, a osnovni gameplay deluje nezanimljivo, ali sa novim rasama, razvoj likova može biti i kompleksniji nego ranije. Vizuelno, igra ima sličan izgled originalu. Grafika je vrlo jasna i ima onaj dečiji izgled, koji je velika suprotnost širokom izboru varijanti nasilnog rešenja diljem sveta među protivnicima.

Final Fantasy Tactics za Game Boy Advance još uvijek nije potvrđen za ostale tržišta, ali predstavnik Square-a je rekao da očekuje značajnu naplunu do kraja godine.



FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

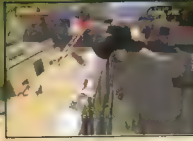
TONY HAWK'S

PRO 4 SKATER



Posle nešto manje od godinu dana od izlaska trećeg nastavka, najpopularnije simulacije skejta na planeti, **Activision** je sve Tonijsve obožavaoce obradovao najavom četvrtog nastavka. Četvrti deo obećava mnogo, i sigurno ima šta da pokaže. Od novih nivoa u demou koji sam igrao nalaze se Univerzitet i okolina, San Francisco i zaista odlični Alcatraz. Ono što moram da primetim jeste da je grafički igra pozamašno uznapredovala u odnosu na predhodnike. Nivoi su sada mnogo veći i realističniji, takođe moram da navedem kvalitetnije modele samih vozača. Takođe tu je i mnoštvo novih trikova, koji su kao i stari urađeni još realističnije ali su zato tu i dalje blešavi specijali koji su u četvorci originalniji nego ikad. Moram pomenuti mogućnost hvatanja za kola u pokretu radi dobijanja dodatnog ubrzanja što igraču omogućava da se sa rampe odrazi više nego ikada pre u Tony serialu. Jedna od najvećih inovacija u ovom delu je i promenjeni caneer mod koji sada više nije ograničen na dva minuta vožnje. Sada imate neograničeno vremena za istraživanje staze, upoznavanje sa objektima i





ženo. Kada odlučite da krenete na neki zadatak u okviru nivoa, sve što treba da uradite je da pričate sa nekim ljudima na mapi koji su označeni plavim znakom, onda će sat početi da kuca. Sami zadatci nisu bitno poboljšani. Dodatak C-O-M-B-O zadatak, koji da bi ga završili traži od vas da pokupite slova ove reči radeći jedan trik, uz konščenje manuala. Jedna sjajna inovacija je i dodavanje mini igara u okviru samih staza, tako na primer u dvorištu univerziteta možete prići jednom od teniseri i izazvati ga na meč u kome ćete umesto reketa koristiti vašu dasku. Bitan aspekt igre je svakako i muzika koja je u svakom nastavku odlična i po svemu sudeći takva će biti nadalje. Za četvrti deo muziku su radili ni manje ni više nego velikani poput AC/DC-a i Iron Maiden-a, tu su još i Gang Starr, De la Soul, NWA, Public Enemy, Run DMC i mnogi, mnogi drugi, budući da u ovom nastavku pesama ima čak 35 (!!!) Svetska premijera najavljena je za 29. oktobar, do tada igrajte prethodne, uskoro stiže četvrti deo najbolje simulacije skejta na planeti. ■





ne odlučio da napravi Spinter Cell?

izazov Ubi Soft Montreal sada

ostvariti nešto što je bilo previše teško za Ubisoft. Inače je bilo teško doći do ovog tipa igre, ali sada je to moguće. Sada imamo nešto što je



može biti najbolji svoj par potpisnik. Spinter Cell je bio projekat i puno ljubavi je uloženo u njega. Mogu vam samo reći da će vas Ubi Soft Montreal i ubuduće iznenađivati. Imajte u vidu da će se sledeći nastavak Rainbow Six-a, Tom Clancy's Rainbow Six, takođe raditi u Montrealu.

bonus Tom Clancy igre su uvek bile poznate po realnosti. Zašto ste odučili da isprobate sa oprobane formule igara kao što su Rainbow Six i Ghost Recon?

izazov Sami ste rekli, Clancy označava realizam, duboku priču, i potpuno vas uvlači u svoj svet. Mi nismo imali nameru da se usmerimo na tinsko-taktičku igru. I izgledalo je prikladno da pokušamo da interpretiramo stvarni svet kroz hiper realističan pogled na svet - ali to do sada nije uradio, ali ako bi neki serijal to mogao da ostvari onda je to Tom Clancy. Ova serija već pokriva SWAT timove i vojne grupacije, pa su specijalne operacije bile sledeći korak. U stvarnom životu operativci kao što je Sam Fisher rade samostalno, pa imo upravo to želeli da odiskamo i prilagodimo gameplay timu. Mislim da to nudi potpuno novo iskustvo u Clancy svetu koje će se stvarno desiti mnogima.

bonus Da li su Clancy i njegov tim bili inspirisani od osnovnog koncepta igre do

konačnog proizvoda?

izazov Tom Clancy i njegov tim je bio prikladan za ovaj svet. Mi nismo imali nameru da se usmerimo na tinsko-taktičku igru.

prestižno. Da li razvijate i dalje

posto ste kreirali endžini?

izazov Koncept igre je nastao prvi a onda se razvijao. Zbog toga je bilo teško da se sakrije u svetu ali to je bilo je to puno posla, ali vrlo mnogo. Na kraju smo dobili igru koja izgleda kao nijedna do sada.

bonus Spinter Cell je nastao u razvoju za Xbox i PC, iako većina skriningova i animacija originalno su iz Xboxa. Kako ih poredite? Da li postoje neke posebne razlike između verzija za PC i Xbox?

izazov Bice vrlo slično vizuelno. Koristimo različite tehnike za Xbox i PC, ali će konačni rezultat izgledati skoro identično. Glavna razlika će biti u upravljanju uz pomoć miša i tastature i kontrolerom, koja je veća nego na TV-u.

bonus Ironside-a za Sam-ov glas? Zar Fisher ne bi trebalo da bude mlađi od njega?





Urednik MF - On jeste mladi ali kad čujete Michael-ov glas u igri, neće vam trebati dalje objašnjenje. Michael je sjajan glumac i odradio je savršen posao. Sam zvuči kao pravi hladnokrvni tajni agent. Naravno da Michael ne bi mogao da igra njegovu ulogu u filmu, ali što se glasa tiče, on je savršen.

bonus - Očigledno je da Splinter Cell koristi dosta gameplay elemenata iz Metal Gear Solid i Chief serijala. Da li ste se setili na neke druge igre?

Urednik MF - Mi volimo stealth akcijske igre - a ko ne voli? Pa, sa obzirom da smo fanovi žanra, smislili smo našu idealnu stealth akciju. Naravno, da smo uzimali u obzir druge igre, ali kada igrate Splinter Cell, definitivno je potpuno drugačiji od bilo čega do sada. Validiraj

pobaza koje Sam može izvesti i njegov jedinstveni haptički igrarivost kao što su fiber-optični kamere i prilagodivi vizor pružaju novo iskustvo. Mislim da u ukupnom skoru spoj svih tih elemenata daje nešto novo - način na koji se grafička, zvuk i gameplay uklapa je dosta inovativan.

bonus - Kad smo vam rekli da će Splinter Cell biti veoma drugačija od dve igre?

Urednik MF - Mislim da imamo drugačiji pristup stealth akciji koji je mnogo realističniji i pruža drugačije iskustvo. Imate pravu slobodu da odaberete pristup zadatku: da se priključite ili borite, koristite gadžete ili ne. Postoji veći broj mogućnosti svaki put, ali nigde ne postoji samo jedno ispravno rešenje. Način na koji se vaše okruženje i gameplay uklapaju je pravi forte ove igre. Zaista oslavlja visok nivo stressa. A kada ste mnogo različitih okruženja tokom igre,



...i to je ono što će vam pružiti najviše zabave. Igra je veoma teška i zahteva dosta vremena da se nauči. Ali ako ste voljni da se trudite, igra će vam pružiti veliku zabavu.

bonus - Splinter Cell sadrži mnogo nesmetanih elemenata i neki nivoi zahtevaju uzdržanost.

ubijete, kao u Metal Gear Solidu?

Urednik MF - Ako ste vrlo vešti možete pred skoro celu igru bez jednog ubistva. Ali poenta nije striktno izbegavati ubistva od vas da smanjite protok krvi. Mislim da će ljudi koji igraju Splinter Cell biti zadovoljni sa tim.

bonus - Splinter Cell ima dosta detalja u svom dizajnu. Da li vam se sviđaju ti detalji i da li vam se sviđaju da više detalja o njihovom ponašanju?

Urednik MF - Al reaguje na Sama, naravno, ali i takode na bilo koju promenu u svetu i na bilo kakvo delovanje u datom okruženju. Ako bacite kamenu u bazen čuvara, on će reagovati, postaćete oprezniji, i počete da njemu uslađujete. Ako uđete u sobu i isključite svetlo, čuvar će pokušati da njega do prekidača da bi shvatio šta se dešava. Takode, većina čuvara će pozvati u pomoć pre borbe sa vama. Imali smo mali teškoća oko podešavanja gameplaia jer su ponekad čuvari ponašali vrlo ludo i bilo ih je vrlo teško otresti ih se, pogotovo ako su značajno brojčano nadmoćni.

bonus - Primetili smo da igra ima opciju da se igra dodatno sadržaj u budućnosti. Kako će Splinter Cell koristiti Xbox Live i da li ova opcija postoji i u PC verziji igre?

Urednik MF - Ovog trenutka nemamo dovoljno informacija na ovu temu. Očekujemo da kad dođe vreme.

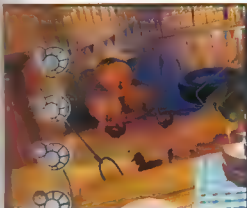
bonus - Da li igra ima neke druge predviđene funkcije za ove godine?

Urednik MF - Da, produkcija je skoro gotova. Završavamo debugovanje. Verzija za Xbox će se pojaviti na tržištu 12. novembra, a PC verzija je nekoliko nedelja kasnije.

bonus - Zvuči sjajno. Hvala vam na vaše vreme.



MICRO MACHINES PS2



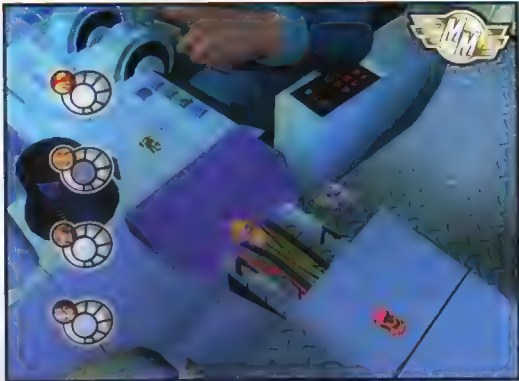
Ova igra je bila beskrajno popularna kada se pojavila na PlayStationu 1997. godine, pod nazivom Micro Machines. Da već ima toliko! Tadašnju verziju igre su ljudi momci iz Codemastersa, koji su serijal otkrili odveli na pogrešan kolosek sa naslovom Micro Maniacs u 2000. godini.

Tada, licenca je prešla u vlasništvo Codemastersa, a igra je trenutno u razvoju od strane momaka iz Sheffield House studia. Biće to u odgovorni za nasatank ove igre bili pametniji ovog puta, pa su

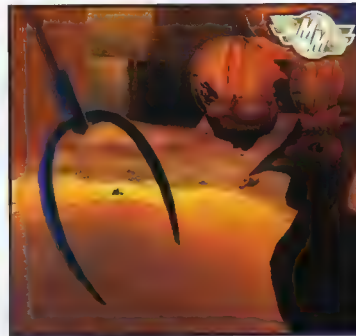
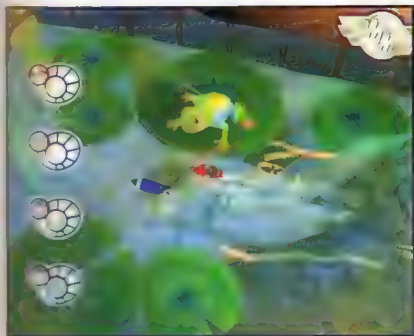
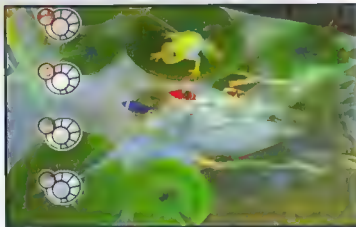
izdali originalne formate dodajući par novih funkcija.

U ovom detalji podrazumeva se da su dodali za skok i oštro okretanje - powerslide koje to englezi reku. Ne znamo kako će ovo uticati na princip koji je doneo ovaj serijal - nikad nije naučiti kontrole, ali teže najbolje ih koristiti.

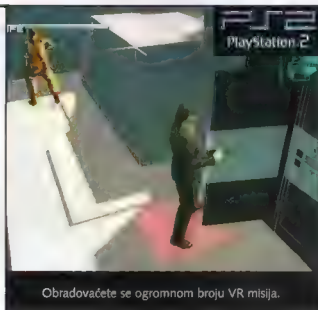
Znamo i to da ćemo imati potpuno različitih likova i da se jako radujemo novembra! Da, najverovatnije ćemo ovu



Igru opisivati već u idućem broju!



MGS 2 SUBSTANCE

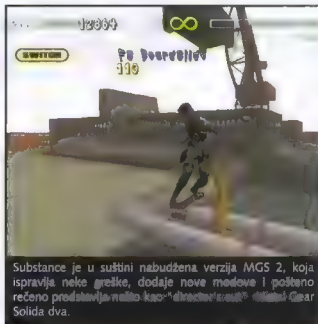
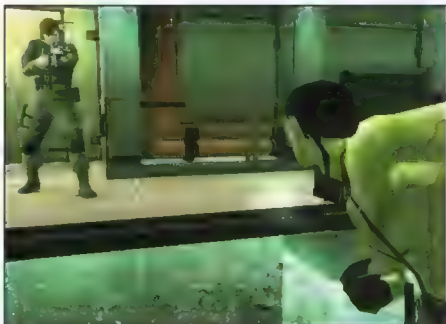


Obradovaćete se ogromnom broju VR misija.

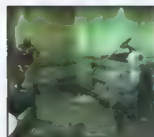
Novi mod igranja pod imenom Snake Tales, koji smešta Snake-a u središte raznovrsnih čupavih misija a na vama je da osigurate pobjedu. Još uvek nije precizno određeno da li će Snake Tales biti u kontekstu originalne priče ili će biti potpuno izdvojene od glavne igre. A sad deo koji nikako ne pristaje celom konceptu igre. U igri će postojati mod u kojem će Snake upravljati skejtbordom po različitim delovima Big Shella. Nije šala - pogledajte slike.

U igrovom demou postoji 5 modova - VR Missions sa Raidenom i

Snakeom, Alternate Missions sa Raidenom i Snakeom, i First-Person VR Missions sa Raidenom. Pored Solid Snake završila koje smo već pomenuli, bogatstvo VR misija je verovatno najveći dodatak u Metal Gear Solid 2: Substance. Nabranjenjem u stotinama, ovi često vrlo teški zadaci suprotstavljaju Snejka i Raidena protiv virtuelnih prepreka i boraca koji će vaše taktičko špijunske veštine unaprediti do krajnjih granica. Ako ste igrali MGS Integral znate šta da očekujete ovde.



Substance je u suštini nabudžena verzija MGS 2, koja ispravlja neke greške, dodaje nove modove i pošteno rečeno predstavlja valjito kao "director's cut" od Metal Gear Solida dva.



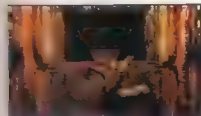
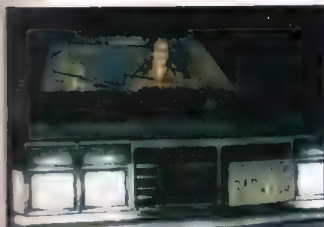
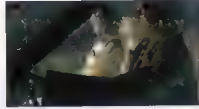
SILENT HILL[®] 3



Pостоje strašne igre i postoje STRAŠNE igre. Konamijev Silent Hill serijal već tradicionalno spada u drugu kategoriju, a svoja velika slova je zaslužio plašenjem igrača svojim zaštitnim zacima kao što su zločina napuštenih lokacija i dobro uznemirujućih čudovišta. Kada se Silent Hill 2 pojavio prošle godine (kod nas je stigao znatno kasnije zbog poznatih razloga), razvojni tim iz KCE Tokija je već uveliko bio u punu pravljenu sledećeg nastavka serijala. Trenutno poznata samo pod sadnim naslovom Silent Hill 3, igra već izgleda kao proizvod bolesne

mašte.

Kako igra počinje, Heather se nalazi zatečena u neverovatno (mali nevorovatno) oronulom zabavom parku. Čudovišta nalik na pse, gigantski insekti, i raznorazne nakaze krstare okolinom, samo čekajući da se oslade njome. Demo koji je prikazan na Tokyo Game Show-u je prikazao mnogo moćnija oružja od bednog peroreza sa kojim počinjete igru. Naravno, prava igra će imati razumniji tempo, sa manje čudovišta i klanja u početku. ■



STARCRAFT: GHOST



STARCRAFT: GHOST

Da, neverovatno - Blizzard, svetski poznati, vrhunski developer igara za PC, su najavili svoj ulazak na tržište konzola na velika vrata! Starcraft Ghost je taktičko akciona igra sa pogledom iz trećeg lica koja dosta podseća na Metal Gear Solid sa dozom sveopšte destrukcije poznate iz Starcrafta. Pročitajte punu najavu uz intervju sa kreatorima igre i pogledajte samo te skrinshotove!

Vi ste Duh, evolucijski uznapredovalo ljudsko biće sa poboljšanim fizičkim i psihičkim moćima!

(Ma šta to značilo?)

Starcraft: Ghost, taktička akcija na konzolama koja nam dolazi iz Blizzard Entertainmenta, nam ponovo prikazuje svet Starcrafta ali ovoga puta iz mnogo bliže i individualne perspektive! Uplovite duboko u svet Starcrafta kao smrtonosni Ghost operativac u službi Dominiona. Uz pomoć određenih saveznika, proživite misije praćene zanimljivom pričom koja ide od masovnih među planetarnih sukoba do individualnih solo akcija kroz neočekivane preokrete koji postavljaju sudbinu univerzuma u vaše ruke.

Revolucionarno novi stil gameplaya kroz poboljšane fizičke i psihičke mod.

Hostile Environment Suit - odelo dizajnirano da uveća snagu, okretnost i brzinu.

Vrhunski specijalni efekti sa još neviđenom dozom taktičkog realizma.

Jedinstvena Caldoun sposobnost omogućavaju igrača da imaju daljke napade sa zemlje. Duboka priča smestjena u fantastični svet Starcrafta.



U nastavku teksta prenosimo intervju sa **Bill Roperom**, zvaničnim predstavnikom Blizzarda.

Bill Roper: Mi stvarno mislimo da je Starcraft: Ghost pravo mesto za konzolne igre. Takođe, vrlo se nadamo nastaviti sa Capcomom, zbog proboja tržišta koje ne preferira američke kompanije. Jedalo je potpuno logično da igra bude objavljena baš ovde. TGS pokazuje svi igrači, novinari i sajbovi. Svi oni za koje želimo da konzlu za ovu igru su prisutni ovde. A i mi se trudimo da nađemo malo drugačija mesta da bi najavili svoje igre - mi je na primer iznenađen najavama, tako da za nas nije bilo previše iznenađenje da se igra najavi na TGS-u.

Bill Roper: Mislimo da će igra biti mnogo više od obične akcije. Igraćete kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije. Igraćete kao Ghost, kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije. Igraćete kao Ghost, kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije.

Bill Roper: Mislimo da će igra biti mnogo više od obične akcije. Igraćete kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije. Igraćete kao Ghost, kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije. Igraćete kao Ghost, kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije.

Bill Roper: Mislimo da će igra biti mnogo više od obične akcije. Igraćete kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije. Igraćete kao Ghost, kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije. Igraćete kao Ghost, kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije.

Bill Roper: Mislimo da će igra biti mnogo više od obične akcije. Igraćete kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije. Igraćete kao Ghost, kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije. Igraćete kao Ghost, kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije.

Bill Roper: Mislimo da će igra biti mnogo više od obične akcije. Igraćete kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije. Igraćete kao Ghost, kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije. Igraćete kao Ghost, kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije.

Bill Roper: Mislimo da će igra biti mnogo više od obične akcije. Igraćete kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije. Igraćete kao Ghost, kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije. Igraćete kao Ghost, kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije.

Bill Roper: Mislimo da će igra biti mnogo više od obične akcije. Igraćete kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije. Igraćete kao Ghost, kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije. Igraćete kao Ghost, kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije.

Bill Roper: Mislimo da će igra biti mnogo više od obične akcije. Igraćete kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije. Igraćete kao Ghost, kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije. Igraćete kao Ghost, kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije.

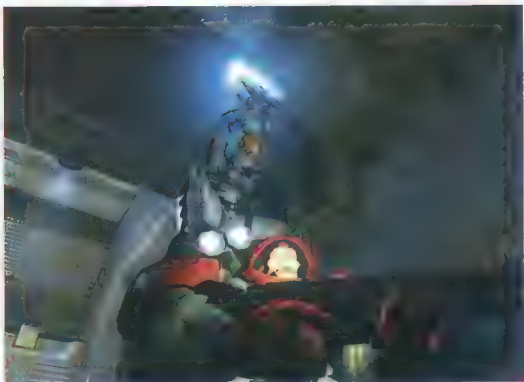
Bill Roper: Mislimo da će igra biti mnogo više od obične akcije. Igraćete kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije. Igraćete kao Ghost, kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije. Igraćete kao Ghost, kao operativac koji mora da se probije kroz neprijateljske teritorije.



... To je nešto o čemu znamo puno pa
... bacujemo igru u taj svet sa puno
... pouzdanja da će ono što napravimo
... imati smisla.

Na nekim forumima po internetu, čak i na zvaničnom Blizzardovom, pojavljuju se burne reakcije od PC. Mnogi imaju negativan stav uz koje tipa "Zasto nas napustate?" je vaš odgovor na ovo? Imate li to da kazete PC igricima da ih umirite?

BR: Da, definitivno smo primetili da se stvari po svetu odnose na isti način kao i u prošlosti. Iste stvari su se dešavale i pre mnogo godina. Mi smo već radili na World of Warcraft u isto vreme dok smo radili na Warcraftu 3. Jedan od razloga zbog kojeg smo ušli u zajednički rad sa Nihilistic-om je taj što nismo imali dovoljno ljudi da bi sami napravili igru sa konceptom "Tavern".

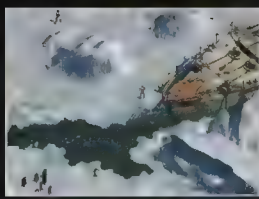
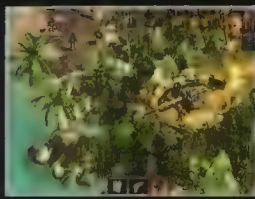


Izdavač:
Sistem:
Završ:

Eidos
PAL
RTS

1. Igrač • Memorijaska karta
Vibracija • Analogni kontrola

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

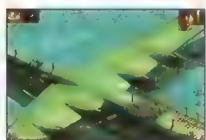


Igra vas stavlja u ulogu vođe male grupe elitnih operativaca duboko iza neprijateljskih linija za vreme Drugog Svetskog Rata.



Kao što i pretpostavljate, direktan pristup ovde nikako nije pravi, pa ćete na svakom čošku vi i vaša ekipa komandosa izbegavati patrole nemačkih ili japanskih snaga. Po ovom pitanju, Commandos je mnogo nalik svom prethodniku, prvoj real time taktičkoj vojnoj strategiji bez ekonomije koji je imao elemente šunjaže, akcije i logičkih zadataka. Nastavak igre, koji je prvo izašao u verziji za PC u neko doba prošle godine, je pokupio sve najbolje elemente originala i doneo dosta novih ideja, u konačnom rezultatu je bio čak i bolji od prvog dela. I dok je koncept igre zamišljen samo za PC verziju, Španski Developeri Pyro Studios su vrlo dobro odradili posao, kako u prevodenju kontrola sa tastature i miša na na joystick, tako i po tome što su uspešno preneli kritične detalje gameplaya.

Zadaci koje ćete dobijati u Commandosu 2 su tipa - spasavanje savezničkih vojnika, sabotaže brodova krstarica, atentati na bitne neprijateljske oficire, dobavljanje VIP dokumenata i još dosta toga. Raznovrsnost zadataka nećemo sportiti a i ukupan broj misija izgleda mali - ukupno 10 misija. Da bi ih završili morate ih preći datim redosledom iako one ne moraju biti povezane međusobno, a ni dužina i težina misija ne rasteu progresivno, već zavise od misije do misije. Nemojte samo pomisliti da ćete igru brzo završiti, jer ćete na svaku od ovih misija potrošiti mnogo RADNIH sati. Takođe ćete imati dodatni motiv da svaku od misija odigrate još po neki put jer postoji dosta skrivenih bonus nivoa koje možete otključati ako detaljno odradite glavne misije. A ako još i uključite dodatni nivo težine, koji ZNAČAJNO utiče na ponašanje pro





ativnih čuvara, moraćete dobro da isplanirate vaš put ka uspešnom završetku misije.

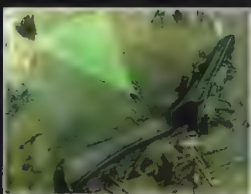
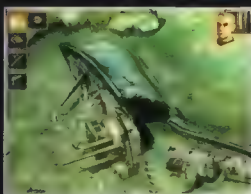
Ali pre nego što počnete sa savladivanjem glavnih misija, morate prvo preći dva trening nivoa. Ove mini misije vas prosto bace negde na neprijateljsku teritoriju i ostave vas da učite komplikovane detalje gameplaya na teži način. Ali za razliku od PC verzije ovde postoji i dopunski tutorial koji vas korak po korak upoznaje sa mnogim lekcijama koje vam objašnjavaju zaista mnogobrojne tipove akcija koje možete izvesti u igri. Tutorial uopšte nije kratak, pa čak ni po završetku tutoriala nema garancije da ćete se dobro snaći kada počne prava stvar, ali bolje išta nego ništa.

Gameplay zahteva ekstremnu preciznost. Na putu ka cilju svake misije, moraćete da upamtite lokacije svakog od čuvara koji stoje između vas i pobeđete. Verovatno ćete mnogo vremena trošiti i na ispitivanje svakog dela mape iz vaše 3D izometrijske perspektive,

osmatrajući kretanje neprijateljskih patrola i tražeći rupe ili slabosti u njihovom ponašanju. Vreme za završetak misije uglavnom nije ograničeno tako da možete taktizirati do mile volje. I lako možete birati tempo kojim ćete odigrati misiju, situacija uvek postaje napeta kada se spremite za završni udarac. Ovo konstantno podizanje i spuštanje tenzije se održava tokom cele igre.

Ključ za uspešan završetak misije je ostati prikriven i tiho eliminisati čuvere koji vam blokiraju prolaz. Njihovu liniju pogleda možete videti u obliku konusa koji vam označavaju dokle se možete kretati neprimećeni. Pritiskom na Select dugme, možete ili proveriti liniju pogleda određenog čuvara ili postaviti marker na mapi koji će vam pokazati da li je ta tačka u nekom trenutku vidljiva za nekog od čuvara na mapi. Kada je to moguće, možete trčati, hodati i puzati, kao i plivati i upravljati vozilima. Junaci se mogu popeti uz merdevine ili iverice. Lopovi





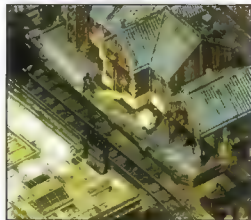
se mogu penjati uz zidove, marinac može ostati pod vodom neograničeno, snajper je tu za daljinske hite, a Zelena Beretka se može popeti preko bodljikave žice. Čuvare možete eliminirati načinom po želji. Zelena Kapica je vrlo vešt rukovanju sečivom, ali većina drugih likova će prosto nokautirati čuvare, koji će se kasnije ipak probuditi. Da, dobra stvar je da ih možete uvezati.

Ukupna težina igre je po meni sasvim odgovarajuća, misije su naporene, kao što bi i trebalo da budu, ali uz taj nedostatak da je privikavanje na kontrole dosta teško, zahvaljujući predugom tutorialu i kontrolama koje morate prosto vežbati da bi ih zapamtili. Sreća da je kurzor kontekst-senzitivan, i da postoji opcija za označavanje svih neprijatelja i bitnih objekata na ekranu, ali i su neke stvari i dalje neložične, kao na primer razmena predmeta između likova, ali se opet na sreću igra pauzi-

rate u datim trenucima. Kretanje lika je zato vrlo intuitivno, jer njime (ili njome) upravljate levom palicom, a simultano možete upravljati i kamerom desnom palicom.

Commandos 2 je po mnogo čemu posebna igra sa sjajnim dizajnom i brdom impresivnih mogućnosti. Pa čak i ako su dizajneri napravili tako dobar posao u konvertovanju fenomenalne PC verzije na konzole, Commandos 2 ne spada u onu kategoriju igara zbog kojih će neko kupiti konzolu. Grafika nije tako dobra, kooperativnog multi player moda nema, a kontrole, za koje je i na PC trebalo dosta navikavanja, su manje precizne ali ništa manje teške za savladavanje.

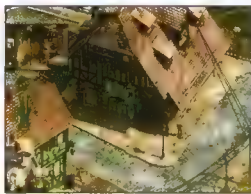
Ipak, nema smisla da dalje poredimo verzije sa PC-je. Ono što smo dobili je vrlo kvalitetna igra koju nijedan ljubitelj žanra neće propustiti.



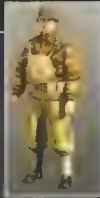
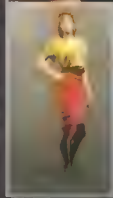
Zvuk

Kompozitor Mateo Pascual i njegov kolegijum su napravili sjajan posao, u smislu da su dosta vešto preneli pravi militarni orthački šmek iz modernih filmova poput The Rock, na primer... Žestoke klavijature sa dosta ritma su prava mera za one koji vole holivudsku produkciju.

Glasovi i zvučni efekti se takođe dobro uklapaju, sa jedinom manom koja je tučila i PC verziju - glasovne potvrde boraca da su razumeli izdati im zadatke. Malo ih je, ali se zato PONAVLJAUJU često! Barem dok ne nebudete mute dugmence, nslušaćete se "jesova" i "hmmmove". No da ne bi samo zakerali, Men of Courage sadrži dobru dozu ostalih zvukova i glasova (zajedno sa AKCENTIMA i govornim manama), pa sasvim lagano prelazimo preko jedinog zvučnog problema:



Vaši boreći su prilično raznovrsni likovi poznati iz prethodnih Commandos igara i uključuju ojačalog reprezentativca Zelenih Beretki, marincu ubicu (pilića i kokoši), špijuna koji se prenušava u neprijatelje, majstora za eksplozive, mehaničara koji zauzima neprijateljska vozila, nišandžiju sa snajper puškom, tajnu agenticu sa zavodničkim sposobnostima, lopinu, pa čak i (na svinčje nalik) bul terijera koji svojim lavežom može zavarati protivnika. Takođe ćete udružiti snage sa savezničkim trupama, koje možete kontrolisati u mnogim misijama. Svaki lik je dovoljno diferenciran i poseduje širok spektar mogućnosti. Ovo vam daje mnogo strateških opcija tokom igre, zato što postavka igre funkcioniše tako što dobijate predefinisani izbor likova za svaku misiju pa je na vama da ih na najbolji mogući način uposlite i iskoris-

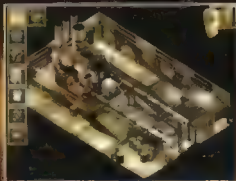


Commandos 2 je jedna od onih igara koja izgleda bolje na skrinsotovima nego uživo. U poređenju sa PC verzijom igre verzija za dvojku je inferiornija po pitanju grafike. Pozadine u PC verziji su bogatije detaljima i preciznije. Mada niti pozadine niti pripadajući im objekti nisu sami po sebi loše urađeni ni po pitanju kvaliteta niti realnosti, konačni vizuelni utisak je dosta narušen sa dva bitna detalja - kamera i likovi.

Nekako isprani i često slabo uočljivi likovi, ljudski antagonisti u igri su skoro konstantno kamuflirani na otvorenom prostoru. Tako da, iako ih je na vratima ili pod vodom lako uočiti, lisnata zelena okruženja poput džungle mogu sakriti nekog od vaših junaka od VAS mnogo

bolje nego od kompjuterskog protivnika. Što znači da ćete biti zauzeti traženjem nekog od vaših boraca dok će nemilosrdni algoritmi veštačke inteligencije skidati jednog po jednog iz daljine.

Povrh toga, pokretna kamera je često neodlučna da li će se kretati glatko ili će se iznenada premestiti na novu lokaciju. I dok kamera ne može da se fokusira na bitnu lokaciju, držanjem R2 i desnu palicu će ponekad sasvim glatko okrenuti perspektivu za 360 stepeni, dok će ponekad tako da ISEK-KA da nećete upšte znati gde da gledate. Kameri je očigledno trebalo posvetiti više pažnje.



izdavač
Sistem
Završ

Sierra
PAL
FPS

1 - 2 Igrača • Memorijška karta 1 bl
Vibracija • Analogni kontrola

6

8

7

7

70%

zvuč.

brzo i jako

TRIBES AERIAL ASSAULT



Već smo se navikli da nam po svakom izlasku novog Bonusa, stize pregršt iznenađenja u vidu kvalitetnih igara i bombastično najavljenih hitova sa sajma E3 u Los Angelesu. Tako da i ovog puta nećete izostati bogatim opisima istih. Između ostalih tu je dugo očekivana Eldos-ova, legendarna strategija Commandos 2, zabav superonična Segina akcija Gun Grave i Socom Us Navy Seals koji nam dolazi iz Sonije. Sve ove navedene igre su priča za sebe, no u međuvremenu se postavila pitanje-kako stići sve to odigrati do idućeg Bonusa, u kojem ćemo verovatno imati Colin Mc Rely 3, Sly cooper

Ja ću se nekako snaći, a vi vidite! Elem, govoreći o FPS igrama crne konzole, osećam da ih programeri dovoljno ne gotove Razlog morn verovanju je, složićete se sa mnom, njihova retka zastupljenost, i da PS2 kao najsuuperiorijama konzola u ovom trenutku, najviše oskudeva upravo u ovom žanru. Neki će pomisliti, o čemu ja ovo pričam kada je skorije stigao treći nastavak Medal of Honor-a, za koji se smatra da je najbolji u pomenutom žanru. Da, to je tačno i to u potpunosti podržavam, samo razumite da je MOH već imao dva izvanredna dela na kecu, i sasvim je bilo očekivano da će treći na dvojici biti najbolji, ali ja govorim onim igrama koje svoju premijeru imaju upravo na dvojici i koje nisu imale prethodnike na nekoj od starijih konzola

I tako je do naših (mojih) šaka stigao još jedan FPS pod nazivom Tribes Aerial Assault, koji nam dolazi od izdavačke kuće Sierra. Ovo je još jedna u nizu igara koje vaš PS2 može naći pravi pravom kućnom zabavom. Naime, kod igre je dostupno Online igranje, na žalost još uvek ne možete pristupiti ovoj opciji jer se na naše tržište još nije pojavila odgovarajuća oprema (modem, hard disk) što znači da se moramo još malo strpiti. Gledajući u globali, TAA je sasvim prosečna igra ali zbog nekih malih inovacija ipak vredna pažnje. Kao prvo, ovo je multiplayer igra u kojoj se radnja odvija u dalekoj budućnosti, po mnogim egzotičnim ruralnim lokacijama (pustine, snežne planine...) nepoznate planete. Na početku su vam ponuđena šest treninga koja su podeljena po težini, u kojima će te pažljivo slušati i izvršavati instrukcije vezane za igru, npr u prvom treningu će te vezbati kontrole, u drugom slušati uputstva vezana za korišćenje oružja, u trećem tražićete skrivene objekte... i tako redom. Sve treninge vam iskreno preporučujem da ne biste u suprotnom spali smešni u ign. Pošto je igra namenjena isključivo multiplayer zabavi, bogata je mnogim

modovima (box1), ali bih izneo malu zamerku zbog nepostojanja "New Game" moda, što znači da ne možete prelaziti igru do njenog definitivnog okončanja, već igrati po principu "mod po mod". Kada odaberete jedan od modova i krene igra primetićete nešto što nije uobičajeno za FPS-ove, name igrać će znatno vremena provoditi u vazduhu. Pitajte se kako, pa uz pomoć Jat Pack-a (jakna koja sadrži gas, dovoljno je setiti se Bonda...), pomoću koga će te slobodno lebdeći kroz vazduh, tako što će te uz dve skale koje se nalaze u gornjem levom uglu vašeg ekrana izjednačavati njegov balans.

Nivoli su dizajnirani tako da nemate usmerenu putanju kretanja, već su široko otvoreni, pa vam se može desiti da se na nivou izgubite ili pak ispadnete iz igračkog displeja. Opasnost će vas vrebati sa svih strana jer su protivnici vrlo neugodni, na momente čak nepogrešivi, što može dovesti do frustrirajućih situacija. Srećom imate i saveznike koji će vam pomagati u okršaju sa istima.

U inventaru koji pozivate na "Start" možete naći sve što vas zanima: oružja, potrebne predmete za nivo, high score tablu itd. Ukoliko vam je inventar pun, a naideite na neki željeni predmet, prinuđeni ste da nešto iz njega izbacite da biste uzeli novo. Takođe imate vreme (30 min.) za koje treba



završiti određeni nivo

Kontrole su vrlo jednostavne i ne zahtevaju preterano navikavanje. Grafika je solidna, doduše dešavalo se da mi preskoči neki frejm, ali to je čista retkost, uostalom na to nećete ni obraćati pažnju od žestoke akcije koja je prisutna na ekranu. Zvuk je zalepio najveći samar ign jer je u suštini nikakav! Zbog čega? Pa najviše zbog nepostojanja muzike, koja je po meni neophodna za igre ovog tipa i koja zna da postane motiv igranja

Ostaje nam da zaključimo da su programeri napravili jednu solidnu igru koja neće mnogo trajati jer posle određenog vremena postaje napeta i smara. Međutim, ako hoćete da obogatite kolekciju FPS-ova trk u obližnji CD-shop. ■

Modovi

Postoji pet modova:

APTURE THE FLAG - u ovom modu vam je cilj zarobiti neprijateljsku zastavu, upotrebljavajući taktiku skrivanja

APTURE AND HOLD - ovde vam je cilj zarobiti i zadržati zastavu, samo što će te opasno obratiti pažnju na protivničke baze koje su rasprostranjene po celom nivou

DEATHMATCH - predpostavljam da znate

Rokanje sa protivnicima dok ne skupite određeni

broj pobeda do konačnog finiša

TEAM DEATHMATCH - isto što i deathmatch ali za dva i više igrača

HUNTERS - vi i vaši saveznici jurite da pohvatale što više protivnika.



Oružja

Doprinos žestokoj akciji daju sjajni modeli futurističkih oružja koji neodoljivo podsećaju na Quake.

Biće tu raznih lasera, bacača granata, elektrifikatora i ostalih pucaljki koji će u vama podizati adrenalin do maksimuma. Suština je da su različita oružja korisna i upotrebljiva u različite svrhe.

Postoje tri vrste oružja koje se razlikuju po brzini, preciznosti i ostalim karakteristikama. To su:

LAZER - Maksimalna brzina. Na raspolaganju

će vam biti **LAZER** i **LAZER**

LAZER - Maksimalna brzina. Na raspolaganju

će vam biti **LAZER** i **LAZER**

LAZER - Maksimalna brzina. Na raspolaganju

će vam biti **LAZER** i **LAZER**

LAZER - Maksimalna brzina. Na raspolaganju

će vam biti **LAZER** i **LAZER**

LAZER - Maksimalna brzina. Na raspolaganju

će vam biti **LAZER** i **LAZER**

LAZER - Maksimalna brzina. Na raspolaganju

će vam biti **LAZER** i **LAZER**

LAZER - Maksimalna brzina. Na raspolaganju

će vam biti **LAZER** i **LAZER**

LAZER - Maksimalna brzina. Na raspolaganju

će vam biti **LAZER** i **LAZER**

LAZER - Maksimalna brzina. Na raspolaganju

će vam biti **LAZER** i **LAZER**

LAZER - Maksimalna brzina. Na raspolaganju

će vam biti **LAZER** i **LAZER**

LAZER - Maksimalna brzina. Na raspolaganju

će vam biti **LAZER** i **LAZER**

LAZER - Maksimalna brzina. Na raspolaganju

će vam biti **LAZER** i **LAZER**

MASTER

IMPORT

Raspitajte se za
originalne igre po ceni od
1490,00 - 3290,00

**EXTRA PONUDA
Prazni DVDRI!!!**



NAJNOVIJE IGRE NA DVD-U

**NAJPOVOLJNIJE I NAJSIGURNIJE
MESTO ZA KUPOVINU, SERVIS
ILI NADOGRADNJU KONZOLA**

Klubovi iskoristite svoja prava i zaslužite!
EXTRA PONUDA!!!

Sony Playstation 2 269 *

Original izdajstik 29 *

Original igre:

GT3 Platinum 1399 din *

Final Fantasy X 2999 din

*** CENA u dinarskoj protivvrednosti sa
poreskom izjavom



PS2

MESSIAH ČIP

(DIREKTNO) utičava sve
pa i DVD kopije

EXPRES KREDITI

(12 rata)
u saradnji sa Societe Generale

Playstation 2 (za klubove) preko računara
PAL i NTSC

One Proverene konzole po najpovoljnijoj cen
klon za prvih deset kupaca ORIGINALNOST GRAN
TURISMO 2 CHAMPION

veliki izbor originalnih
konzola i igara

Naslovi na CD-u i DVD-u
Sva dodatna oprema za konzole
hemijskim agencijama za PS2

399* sa Messiah čipom
*dinarska protivvrednost

Radno vreme:
10 - 18h

Za kupovinu preko računa sa izjavom raspitajte se na tel 011 25 40 25

Bulevar Mihaila Pupina 85, (bivši Ljermov Bulvar, kod Hrista), 11070 Beograd

www.masterimport.co.yu * contact@masterimport.co.yu 0111421551641301030

Izdavač
Sistem
Završ:

EA Sports
NTSC
Arkanoidi rell

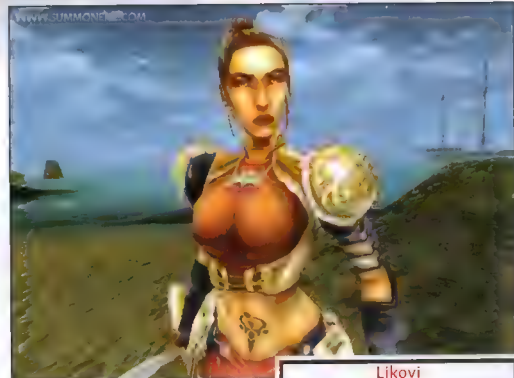
1 igrač • Memorijalna karta 1 bi
Vibracija • Analogni kontrola

SUMMONER 2

Prvi Summoner, praktično prvi RPG za PlayStation 2 van Japana, i prvi veliki (konzolarni) promašaj studija Volition. Da li su Volitionovci, zaranjajući nanovo u mitološke prostore fantazijskog sveta Summonera uspjeli da spoznaju prastaru mudrost: uči iz sopstvenih grešaka, kad već nisi iz tuđih?

DAI ISUSE HRISTE, ALAŠE i Daebedaja Springfide, Volition je video svetlo i uspeo da uradi nešto što retko kome uspeva u današnjem svetu zasćenom stalnim rabljenjima istih uspešnih šablona! Uspeli su da smognu snage da naprave nastavak prilično prosečne, mestimično napadno loše igre i da tim nastavkom poprave, poboljšaju, nadograde **AMA BAŠ** sve što u prvom Summoneru nije valjalo. I ono što je bilo dobro u prvom igri (što su bile samo dve stavke osnovni koncept pretvaranja glavnog lika u moćna bogolika bića, iliti Summoning; i ogroman, prilično zapletan zaplet) sada je još bolje. Volition je pokazao da je i dalje moguće napraviti nastavak koji je za klasu vredniji od prethodnika. Zlobni jezici, nemojte pominjati da je "to malo lakše kad je prethodnik jedna septika od igre."

Početno gradativno, od stvari koje su se najmanje promenile najbolje. Naravno, to je zaplet Summoner 2 u startu svojim uvodnim animacijama obećava epiku i silu događanja, ali ono što iznenađuje je da uspeva ta očekivanja i da ispunji. Što dublje budete zaranjali u igru, već posle nekoliko sati, shvatilićete da su tvorci opet napravili razgranatu i kompleksnu priču koja veoma dobro povezuje glavnog lika Mau,



od tabanja), a glavni tok dovoljno linearan, ovoliko teksta, razgovora, pa i side-questova nisam dugo video u jednoj igri koja se deklarise kao "akcioni RPG"

Ako se držimo gradativnog napretka, onda su sledeće na skali poboljšanja - tehnikacije. Da, Summoner je bio igra prvog talasa, u pitanju je bio jedan od premijernih naslova za PS2 na Zapadu. Stoga su mu oprošteni i kockasti likovi, poligoni koji se iscrtavaju naočigled igrača, prosečna glasovna gluma i slični jadi. Ma, sve mu je oprošteno zahvaljujući ovom sjajnom nasledniku! Grafika u Summoner 2 blista čistim dizajnom i jasnim bojama, na granici između cell-shaded crtača i realističnih FPS-ova. Vidi se da su dizajneri bili prilično kreativni prilikom smišljanja nivoa - makar oni bili uglavnom linearni, uvek imaju dovoljno skretanja da vas zadrže i zbune - a šmekerski i ložački osmišljeni i dobro izvedeni likovi i "naših" i protivnika su samo slag na torti na kojoj krunski ukras čine efekti: magije, eksplozije i opšta kanonada vizuelnih udara prilikom čina pretvaranja Maie u prizvano bogoliko biće pokazuju da se PS2 u dobrim rukama sasvim ladno nosi s konkurentskim hardverom. Zvuk u igri verno prati događanja i obiluje ranovrsnim efektima: sikljanje i treskanje magije, zveketi i udari oružja, oglašavanje protivnika i naravno, glasovi likova - sve je to prilično ispolirano. Aplauz.

Možda se najviše poboljšanja oseća u igrivosti, tj. načinu izvedbe i dinamici igre. Da, ovo je akcioni RPG u kome se puno mlatite, bacate magije i lećite se, sve to vodeći jedan lik direktno, a uz pratnju još dva (nije ovo prva paralela s

Likovi

HALASSAR

Kraljica zemlje Halassar od četvrte godine života. Mnogi veruju da je ona reinkarnacija boginje Laharah, pošto pomoću tajnog pisma Bogova priziva mistična bića, Summoninge.

SANGARE

Munari assassin, učinila je nezamislivo i izdala svoj klan ne bi li spasila Main alvot. Koristi otrove i majstor je za šunjanje.

PRINC NERU

Ovo ime je jedna legenda koja vekovima utanjuje strah u kosti pomoridima. Neki kažu da je Neru demon ili bog ili čudovište, ali on je "samo" jedan vraški dobar pirat.

MORBASAN

Iako deluje kao trokrlini šifonjer, glavna snaga Morbazana su njegove madije. Za ovog gladijatora iz Munarija pričaju da prodiere duše svojih poraženih protivnika.

TAUGRIS

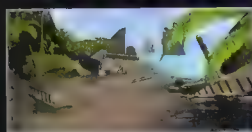
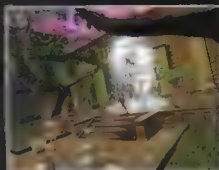
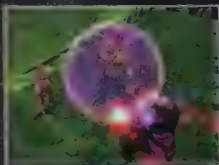
Mladi brat Mainog neprijatelja, kralja galdiskog, Azramana, Taugris se okreće protiv svog brata i staje na Mainu stranu.

IANI

Ovaj konstrukt nepoznate namene sazdali su misteriozni bogovi po imenu Unseen. Iari se bori energetskim sečivima ugrađenim u njen gotovo neprobijan egzoskelet.



ostale igrive likove, zlotvore i događaje vezane za kraljevinu Hallassar i okoliš. Najlepše od svega je što je Summoner 2 igra s mnogo više akcije od prethodnika. Nema tu toliko više borbe koliko je ona dinamična i dobro raspoređena - ma pravi akcioni RPG. Ovakve igre po tradiciji nemaju preterano razrađenu priču i uglavnom se zadovoljavaju onime što nazivamo "oblandom", tj. okvir koji nam daje povod za klancu i praštanje magija na sve strane. U Summoneru 2 to nikako nije slučaj - iako su questovi često predvidljivi (čim najčešće zavise



Kingdom Hearts koja se nameće, ali sada sam morao da pomenem sličnost). Sve komponente koje donosi RPG aar, a to su uglavnom umeća i zaokolice koje vaši likovi umeju da svedu a koje se ne mogu smestiti na desetak dugmića kontrolera, ovde su rešene elegantnim i efikasnim sistemom pauziranja prilikom borbe u meni. U menjima pregledate i opremljeni inventar, skilove i magije, ali ih ne moaeete koristiti. Zato možete da namestite koji ćete skil

(magije su u stvari vrsta skilla - skill Necromancy vam omogućava da bacate magije za lečenje npr.) koristiti pritisakom na dugme. Naravno, postoje i pasivni skillovi koji se izvode kombinacijom dugmića, što dodaje još jednu kul nijansu ovoj igri: nekada ćete unositi kombinacije dugmića tj. poteze kao u boričkim igrama ne bi li izbegli protivnički udarac ili ga zveknuli specijalom. Sjaajno! Takođe, jednim pritisakom na dugme moaeete promeniti lik koji vodite, a svaki lik ima drugačija umeća i prednosti, što nije ništa drugo do li drugačiji obrazac napredovanja tj. poseban izbor skillova koji mogu da se otključaju ili poboljšaju kada lik dobije dovoljno EXP-a da pređe nivo. Prvi mali minus igrivosti je nedovoljno slobode odlučivanja igrača oko toga kako će likovi da napreduju, ali šta je tu je. Drugi mali minus su prilično tupavi AI skriptovi za prateće likove koji se potpuno zakucano i bukvalno drže glavne odrednice skripta koji im zadate (tip kome zadate da napada će to raditi sve dok ne ostane bez ruku i nogu, a i onda će pokušavati da gnje, makar znao deset magija za lečenje i zaštitu). To vam je ona paralela s Kingdom Hearts, u kome se

takođe posle malo duaeg igranja ispostavilo da prateći likovi uopšte ne pomažu puno, ponajviše zbog svoje gluposti. Srećom, te je AI nepriljetelj sasvim dobar: umeju da se leče, da vas napadnu zajedno ili serijom raznovrsnih napada (obori vas podlac, a onda vas zveknje dok ste na zemlji!) Sve u cilju što funoznije borbe! Nije Summoner 2 laka igra, uopšte

lako je borba koja donosi EXP (naš nasušni) glavna poenta Summonera 2, ova igra će vam pružiti i mnogo zabave ako iole volite fantastiku i RPG. Dobri likovi, velika priča, questovi, a sve upakovano tako da prija oku i uhu - moaemo samo da čestitamo Volitionu. I to ovom prilikom radimo. *ČESTITAMO!

Summoninzi

U igri postoje četiri osnovna Summoninga, bića u koje se moae pretvoriti samo Maia. To su Blood, Tree, Sand i Eye. Svaki od ova četiri aspekta ima po tri stepena jačine, što nas nanovo dovodi do broja od 12 summoninga, kao u prvom delu. Summoninzi su uaeasno moćni i savetujemo vam da ih koristite samo u zaista teškim prilikama (ili kada vas protivnici prosto smarajau) jer kad malo udete u fazon, njima moaeete da čistite sve pred sobom, što malo ubija čar igre. Naravno, nemate ih sve na početku niti ćete uvek voditi baš Maiu, ali postoji još nešto: Maia ima ograničeno vreme tokom koga moae biti pretvorena, a to vreme pokazuje "bar". Kada istekne, vrtiće se u svoju osnovnu formu i biće veoma ranjiva.



Izdavač
Satem
Završ

Electronic Arts
NTSC
Arkadni reli

1 igrač • Memorijalna karta 1 bi
Vibracija • Analogni kontrola
Volan

autor:

Miroslav Đorđević

SHOX

U poslednje vreme su nam u velikom broju stizale simulacije vožnje, što ste i sami sigurno primetili ukoliko ste pročitali prošli broj Bonusa u kome su igre pomenutog žanra činile 90% sadržaja. U ovom broju je to nešto manje izraženo, ali nam je stigla, eto, i jedna zaista nesvakidašnja arkadna reli vožnja koja ne pretenduje da bude realistična, već samo da svojim jednostavnim sistemom upravljanja i fantastičnim grafičkim ruhom osvoji igrače koji su se pomalo već umorili od strateškog biranja delova, odabiranja guma itd. pred svaku trku.

Igra u potpunosti podseća na Need for speed senijal, poseduje tu istu energiju koja čini da

abavimo se malo samom trkom. Trkačete se sa još pet vozača na nešto više od dvadeset staza koje su smestene u tri okruženja - t u n d r u , pustinj u džungli. Staze su zaista prelepe



vam kada jednom zasednete i počnete da se igrate zaista postaje teško da sa tim prekinete. Sve je jednostavno, pregledno, funkcionalno i maksimalno zabavno - uopšte nećete lupati glavu oko tehnikalija automobila, vremenskih uslova na stazi, ili odlaska u pit stop - po selektovanju određenog moda i odabira vozila odmah ćete se bez ikakvih podešavanja naći na stazi gde je samo potrebno držati gas, upravljati i tu i tamo pred neku veću krivinu malko prikočiti - i to je sve. Igra počinje lepom uvodnom animacijom posle koje ćete se naći u glavnom meniju. Tu vam je ponuđena multi player opcija (u split-screen režimu) i normalni, single player. Odaberte vozilo iz najslabije klase koja vam je jedina na početku dostupna i počnite da se trkate kako biste osvojili dovoljno novca da sebi omogućite bolje vozilo, koje vam je pak uslov za otključavanje novog seta staza. Cela igra se odigrava po ovom sistemu - vi na nekoliko načina zaradujete novac kojim popravljate kola i kupujete nova, zabim se sa drugim takmičarima kladite-trkate tako da pobednik dobija vozilo poraženog, i tako dalje. No, poz-

čestitke moram uputiti kako njihovim grafičkim, tako i idejnim tvorcima. One prosto obiluju detaljima od vodopada u sred šume, jata ptica koje poleće u trenutku kada mu se približite, do postepenog zaprljavanja vašeg vozila što više vozite po blatnjavom zemljištu. Na mene je poseban utisak ostavila staza na kojoj vozite po samoj plazi na obali tako da će vaše vozilo čak zapljusnuti poneki talas. Zatim su tu i snežne staze na kojima kola prilično klizaju tako da je malo sponja vožnja nužna ukoliko ne želite da na svakoj krivini ostavite

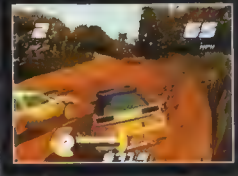


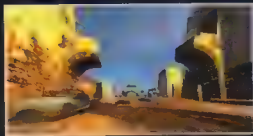
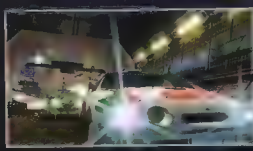
poneki deo. Da, delovi itekako otpadaju i vozilo se vizuelno može veoma oštetiti, ali to nažalost neće ostaviti nikakve posledice na njegovo ponašanje na putu. No, preko toga svakako možemo da predemo. Ono što je još interesantno i prvi put viđeno u ovoj igri su takozvani "Shox Zones", neka vrsta checkpointa koja vam, kada kroz nju prođete, počinje da odbrojava vreme do sledeće prolaska kroz



Grafički Endžin

Za svu tu fantastičnu grafiku zaslužan je F1 2002 grafički endžin iz koga su programeri Electronic Artsa za potrebe Shox-a izvučili njegov apsolutni maksimum. Igra savršeno izgleda, prepuna je detalja, a frame-rate ostaje fenomenalno visok čak i kada su na ekranu i svih šest vozila koliko ih u jednoj trci može učestvovati. Lepo, glatko i za oko prijatno su tri epizoda koje u potpunosti opisuju izgled ove igre.





pruži Shox Zone. Što je proteklo vreme
dobićete bolju ocenu (gold, silver,
bronze) faled-za one baš, baš spore) i više

para. Takođe je tu i Shox AirAttack koji vam
ukoliko uzastopce pravite Go d prolaske kroz
Shox Zone otvara nekakav vazdušni zid (ni

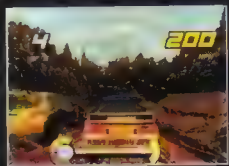
meni nije baš najjasnije o čemu se radi) koji
vam pak, kada se u njemu nađete, daje još
dodatnih para. Ma sve u svemu non-stop ćete
otkrivati neke nove mogućnosti i force u ovoj
igri tako da vam ona sigurno neće ubrzo
postati dosadna. Što se upravljanja tiče sve je
kratko i jasno rečeno - Need for Speed. Nije
potrebno prečesto kočiti, samo pred veće knji-
vine, dok na zimskim stazama uopšte ne treba
kočiti (auto počinje da proklizava i potpuno
gubite kontrolu), već samo pred krivinu
opuštati gas. Muzika je u techno fazonu i
sasvim lepo upotpunjuje atmosferu.

Shox je odlična reli arkada koja spaja nekoliko
postojećih koncepcija ovakvih igara i plus
uvodi mnoštvo sjajnih novina. Iskreno govoreći,
mislim da će ova igra biti izuzetno dobro
prihvaćena od strane publike svih doba i
afiniteta i da baš iz tog razloga možemo očeki-
vati veći broj nastavaka u budućnosti. Toplo
preporučujem!



Kola

Prisutni automobili su podeljeni u četiri kate-
gorije. Mogu se naći najrazličitiji modeli od
Mini Coopera i motorih Fordova do Subaru
Impreza-e. Prisutne su ukupno 24 različite
marke automobila, između ostalog i Audi,
BMW, Toyota, Mitsubishi, Subaru, Lancia,
Ford, Citroen itd... Svi do jednog su grafički
do najsitnijih detalja verno preneseni u igru,
savršeno uklopljeni sa podlogom i vizualno
doterani tako da bagovi apsolutno ne pos-
toje. Svaki automobil ima svoje karakteris-
tike i ponaša se na sebi svojstven način, tako
da vam pametan izbor pred vama znatno
olakšava posao (npr. kola sa dobrim
ubrzanjem za stazu na kojoj ima puno kriv-
ina, odnosno auto sa visokom max brzinom
za stazu sa dugim ravnim delovima na kojoj
je najveća mehanizacija put provalna valnos-
ti).



NINJA ASSAULT

Vjerujem da je većina nešto starijih igrača, provodila sate i sate u lokalnim una parkovima, trošeći pozamašnu sumu novaca na automate. Ja lično sam najviše trošio na automatima tipa Operation Wolf, ili Blaster, gde je kao pomoć ubačeno parče hardvera po imenu pištolj Doba kada je nešto

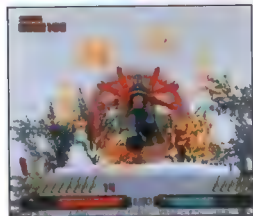
kada jednom sednete i kada vam ispred očiju proleće milijardu frejmova (pravi fps je negde između 30 i 50), sve će izgledati nekako prebrzo. Treba pomenuti da je ova pucavica, kao i sve ostale bogata kada su u pitanju detalji i efekti. U momentima dok odmarate oči, proverite okolino okruženje. Primećete te koliko je sve detaljno, a da napomenem da poseban pogled posvetite lens flarevima i efektima kiše. E sada dolazimo do malog problema kada je u pitanju grafika. Sam dizajn likova, kultura i ostalog izgleda osrednje, da ne kažem ispod proseka. Dakle mali rezime. Bogate pozadine i lepi efekti, stara i ružnjikava arkaдна grafika, viđena na PSXu mnogo puta. Ocena na kraju ne može baš da bude zavidna.

Uhodavanje je vrlo jednostavno i brzo. Poenta je uperiti nišan u sve što se kreće na ekranu i što brže pritisnuti dugme označeno sa X na vašem analognom kontroleru. Ponekad je potrebno pritisnuti i taster označen sa "O" da bi ste dopunili municiju. U jedan okvir staje oko 50 metaka, što je dovoljno da pobijete 20tak neprijatelja ako ste dovoljno precizni. Kretanje kursora je prilično nezgodno ako koristite digitalne kursor. Naime meni se dešavalo da isti jako uspori kada naglo želim da pređem sa desne na levu stranu ekrana ili slično. Ukoliko igrate na analognim kontrolama stvar je još gora, jer onda tokom igranja konstantno ima taj slow efekat.

Igra ne zadovoljava čak ni na zvučnom planu. Naime naslovne numere u menijima i pozadinska muzika su ok, zvuci dalekog istoka mogu koliko toliko da približe igraču atmosferu igre, ali zvukovi protivnika. Igrajući stekao sam utisak da je sve moguće zvukove snimila jedna osoba i to u kućnim uslovima. Strava i užas. Najgore od svega je situacija kada se uživate u igranje, ne obraćate pažnju na indikator preostale municije, a pot-



puno ignorirate glas koji govori "reload". Za kraj moram reći i to da sam igrao i lošije igre od ove, i da je ista jedva iznad zadovoljavajuće ocene. Nažalos, posle svih onih dbnih igara koje je Namco izdao prosto nemam srca da kažem da je ovo promašaj. Jednostavno moglo je malo više pažnje da se posveti. ■



sa 8 bita daleko iza nas, a Japanska firma Namco nas uz brojne svoje igre podseća na to vreme. Verujem da malo ko ne zna za House of the Dead, Ghouls Party, Time Crisis i sl. Sve igre je potpisao Namco.

Pred nama je igra koja kombinuje drevne ninja estine i high tech opremu. Naime cela poenta igre je da su njih krenule u "totalnu osvetu" jer je kd njihovog mastera bila ometa od strane zlih sila. Pravo da vam kažem priča nije ni toliko bitna jer kada se stvari sagledaju ovo je jedna prosečna igra, koju možete završiti za jedno popodne.

Nažalost tako je. Celokupan ugođa, traje negde oko sat ipo vremena. Istina je da ima preko 50 nivoa, 30 različitih protivnika i oko 5 power upova. Ali



NAJPOPULARNIJA KONZOLA NA SVETU



800,00 din

18.999 din!

- 120 - bitni Emotion Engine™
- 380 MHz procesor
- 75 miliona poligona u sekundi
- 56 muzičkih kanala
- CD x 24 / DVD x 4
- Mogućnost gledanja DVD filmova

Kupovina na odloženo plaćanje na 2 moguća načina:

- Čekovima građana na 3 rate
- Krediti na 24 i 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograd

PlayStation 2

BeaSoft

Beograd • Gospodara Vučića 168, tel: 011/ 30 45 700, 38-45 T01
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 604
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 34
Čačak • T.C. Vavilon, 1 sprat, Gradsko šetalište BB

Pozovite nas ujutro i poručite našu proizvode preko interneta www.beasoft.co.yu

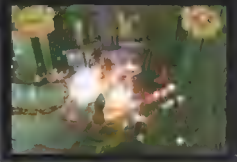
SCORPION KING



Ukoliko ste igrali igru "Mummy" znate da ste u drugome delu ubili kralja Škorpion, koji je pretio da postane najproždrljivije biće na svetu. Ukoliko ste uspešno priveli igru kraju, onda sigurno znate da je isti zauvek proteran u večni pakao. E sada ova igra nas vodi mnogo pre događaja iz drugog dela filma. Igra prati život Mathayusa, koji od samog početka želi da postane Akkadian. Za one koji ne znaju šta je to, recimo da je to grupa najelitnijih ratnika boraca. Posle samo 5 godina o njemu se pričalo na sve strane. Problem nastaje kada se u celoj toj priči pojavljuje i još jedan baka koji je pokono pola istoka. Naravno vaš cilj je da se ušunjate u njegovu palatu i odradite osvetu za vaše selo

Of ml.

Film je dobio brojne kritike, a neke od njih nisu bile ni malo za pohvalu. Npr. jednim rečeno da film odiše sumornom atmosferom, koja je jednaka onoj na sahrani. Moj komentar na film je takav da sam ga jednom pogledao i nikada više. Da li će tako biti i sa igrom saznajte iz sledećeg teksta.



Sam gameplay je ok. Mada imam par zamerki, ali o tome nešto kasnije. U samu igu implementirano je malo RPGa. Naime, kada pobije određen broj protivnika, Mathayus postaje jači i izdržljiviji, i može da ponesu bolja oružja. Kombo sistem udaraca je baziran na nasumičnom pritiskanju tastera X i kvadrata u kombinaciji sa kursorima. Takođe možete kombinovati i sa skokovima i blokovima. Nažalost broj kombo udaraca nije velik, i ne može se baš reći da su raznovrsni. Bitna stvar kod igre je ta što ima veliki broj tajnih predmeta i brojnih drugih skrivenih opcija. Npr. kada skupite svih 100 tajnih itema, dobićete opcije za uključivanje nasilja i još nekih olakšica. Kada je u pitanju izgled glavnog lika, mogu samo reći da je odlična. Na modele je utrošeno dosta pažnje. Nažalost to se ne može reći i za animacije lika. Primera radi, postoji svega nekoliko animacija za smrt protivnika (ako sam precizno izbrojao u pitanju je svega 4). Sramota. Pozadina u igri je ok. Morate pogledati kako izgleda pijaca na početku i do koje detaljnosti ide. Na nekim delovima igra bitno uspon, i to do nivoa kada framerate pada ispod 25 a to je neki minimum za igranje. Ako ste zbog detaljnog pejzaža gubi fps, koja je poenta igre onda?

Sledeća jako bitna stvar je dužina igre. Zamislite samo ovaj podatak. Za razvoj igre je utrošeno oko 3 meseca, što je morate priznati jako malo vremena. Doduše porgrameri jesu prepravili Mummy engine, ali opet je sve nekako brzo. Kada se ovaj podatak uporedi sa činjenicom da se igra može uspešno završiti sa samo jedno popodne, logično je da će kupac igre teže dati pare za ovaj naslov nego za neki

drugi. Malo živosti unosi onih 100 tajnih itema, ali posle dva puta lako se provali gde je koji.

Kontrola su ok, pogotovu analogne, gde se prosto može oseliti lakoća upravljanja. Mala zamerka je ta što ponekad ne možete prekinuti kombo sekvencu, jer vam se protivnik prethodno izmakao, a vi krenuli da šibate unapred. Od tastera trebaće vam najviše iks i kocka, mada moram pomenuti i to da će te morati da se snadete sa L1 i R1 tasterima kako bi ste lakše strefovali (hodali u stranu).

Ubedljivo najbistaviji aspekt igre jesu muzika i zvuk. Na primer u jednom delu igre naći ćete se u pustinji. Ukoliko imate nešto bolje zvučnike moći ćete da bez problema čujete odakle vam se neprijatelj približava. O efektima koji nastaju pri prilasku ne treba trošiti slova na mesta. Muzika je instrumentalna, a pri tome je i interaktivna. Svaki put kada naš junak treba da kroči u borbu ona malo ubrzava, dok je u toku same borbe relaksirajuća. Ukoliko ste blizu nekog tajnog itema, čućete specifičan zvuk, a naš junak će okrenuti glavu u tom pravcu.

Brojni igrači verovatno očekuju neku dobru arkadnu avanturu, ali nisam siguran koliko procenata će je naći u ovoj. Možda bi trebalo da prekinu da rade igre po filmovima, jer iste propadaju u 80% slučajeva. Mislim da niko nije snimio film "Metal Gear Solid" pa pravio igru. Mislim da Fear Effect-a nema na policama naših video klubova. Da je malo više vremena utrošeno na igru, možda bi dobili neku bolju avanturicu, ovako ova je samo jedna prosečna.

FERARI 355 GT

Pa gde ste dragi prijatelji? Čekao sam dugo priliku da zajedno prokomentarišemo ovogodišnju lakrdiju od sezone u najbržem cirkusu na našoj planeti. Pazi, samo šta se dešava - u Austriji Baricelo "ladno" u poslednjem krugu propušta Mihaela Šumahera, a Berni Eklston i kompanija ovaj potez procenjuju kao neprofesionalan i bla, bla, bla... I moćni multimilijarderski koncern Ferarija kažnjavaju sa neverovatnih 150.000 dolara?! Elem, moćni Šumi je u ovoj sezoni oborio SVE rekorde koji su do sada egzistirali u formuli jedan osim jednog! Još 1973 desilo se da razlika između dvojice prvoplasiranih bude 10 hiljaditinki, pokušao je legendarni Šumi da se zlatnim slovima upiše i u ovu kategoriju storičata u formuli 1 i u poslednjoj krivini uspešno taman toliko da ga klupski kolega Rubens sustigne, ali razlika je ovog puta bila 11 hiljaditih delova sekunde! I tako je "Švabo" ostao kratak za još jedan rekord u karijeri za samo 1 (slovima - JEDNU) hiljaditinku ... Prijećam se legendarnog duela i

pobede Elia de Andjelisa ispred Nelsona Pikea u cilinjoj ravnini za POLA točka i pitam se - Koliko je samo taj Šumajer nenormalan?! Ubedljiva titula u plasmanu vozača, i isto tako ubedljivo drugo mesto Baricela rezultat su ovogodišnje potpune dominacije Ferarija u konkurenciji konstruktora. Eeee... tu počinje sledeća priča - Polupropala SEGA (hardverski uništena, a softverski nedovoljno dokazana) je o "svemoćnog" Ferarija otkupila licencu za samo 1 (slovima - JEDNO) vozilo - F-355! i sada pokušava da na "blef" proda veliki broj kopija ove igre i time solidno zaradi,

driving challenge će vas iznenaditi svojom inventivnošću, i jedini je delimično pozitivan mod u ovoj igri.

Sve u svemu, davno izdati Vanishing point (Sega Dreamcast, 2000), je taakav domaći za ovaj drugorazredni pokušaj Sege da igru proda dajući joj interesantno ime! Ukratko, ako ne morate (a ja sam, recimo, bio primoran) nemojte gubiti vreme uz Ferari 355!



ulažući u igru MINIMUM

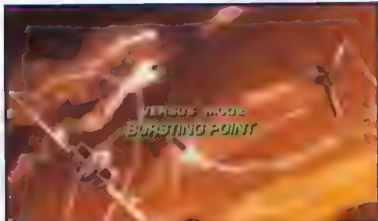
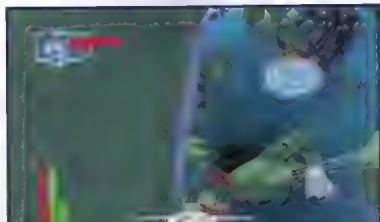
Ako ste mislili da voziti samo jednu vrstu automobila i nije toliko monotono, razuveričete se istog trenutka kada na stazi ugledate svoje konkurente koji, zamislite, voze - F 355! I tako, na čak 6 (slovima - ŠEST!) staza koje su vam dostupne na početku, i još 4 (ohol!) koje ćete kasnije otvoriti. Grafika je sasvim prosečna, bez preteranog detaljisanja, i pritom su linije i ivice veoma oštre, i ponekad malo "zalomljene", no niko nije ni očekivao savršenu grafiku... E, onda dolazimo do dobrog dela ove igre, a to je zvuk - verovatno vas izbor Hard 'n' heavy melodija neće oduševiti, ali će se pokloniti dobrog starog Rock-a, definitivno psetiti nekih starih kaseti ili ploča koje se nalaze negde na policama. Lično, čestitam Segi na fenomenalnoj ideji da u igru ubaci nikad zaboravljene legende svetske muzike kakve su Iron Maiden i AC/DC

Od modova igranja tu su Arcade, Championship, Great driver challenge, Versus play, Car settings i Driving data... od kojih će vašu pažnju zaokupirati Championship na par dana i, možda, Arcade na isto toliko, a Great

Sigurno će vam u uživanju u ovoj igri zasmetati kontrole na koje ponekad veoma malo utičete!!! Automobil sam koči, menja brzine, uključuje ABS i ponekad čak sam i skreće!!! A ako pokušate da se toga rešite, silan problem imaćete sa manualnim menjanjem brzina, jer su veoma loše "raspoređene" na džojpedu... Nemojte se iznervirati.

IGRANE "OKTOPODI"
Sam gameplay mnogo gubi kada pogledate protivnike, i utisak koji brzina kojom se krećete ostavlja na vas. Prosto ne mogu a da ne pomenem veoma intrigantnu brzinu kojom će protivnici "prohujati" pored vas - u pitanju je brzina Warp 16 koju u našoj vremenskoj i prostornoj dimenziji postižu samo vozači Oktopoda!!!

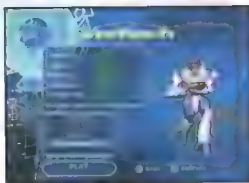
ROBOTECH: BATTLECRY



Godina... misla, varali su nas i nudili nam Robotech igrice.
(Pevati na melodiju refrena dobro poznate vam pesme
koja počinje istom rečju.) Ali baš, sve, sve do sada bile su sra...

Godinama svi pravi ljubitelji Robotecha čekaju na ostvarenje snova (pojavljivanje nove sage crtane serije, ali i): dobru video igru koja će ih staviti u centar događanja iz senje, bez obzira na žanr. Nije da se tvorci igara nisu trudili da ispune tu želju... u stvari, baš se i nisu TRUDILI jer su plodovi njihovog rada bili manjkavi po ključnom pitanju kvaliteta... I svi tvorci do sada su se odlučivali za manje-više akcijske naslove (svega je tu bilo, ali malo prave akcije). Da li će Robotech: Battlecry najzad, posle tolikih godina suše, fantaziranja i loženja, ispuniti mokre snove hiljada obožavalaca ove prve manga serije popularne van Japana?

Tu je negde, tu je negde - i blizu tome i daleko od toga. Robotech: Battlecry je pravi primer igre koja vas nekim karakteristikama ostavi bez daha, a nekim potpuno razočara, tako da na kraju zaista ne znate šta da mislite, jer sve te suprotnosti, kada se saberu, ne daju zlatnu sredinu. Kao dugogodišnjem posvećenom poštovaocu svega robotekološkog, od Macrossa (što je bio i naziv izvorne japanske serije po kojoj je nastao prvi serijal ili saga, koji i mi u YU poznajemo) preko Robotech Mastersa do Invid Invasiona, raznih Macross dugometražnih filmova koji nekako imaju ali u suštini nemaju veze sa serijom, pa do papirnih RPG-ova (uključujući i Rifts, koji je pretrpeo veliki



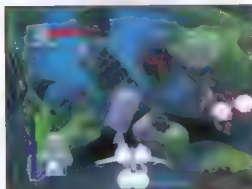
uticaj Robotecha), teško mi je da budem objektivniji, ali sada, kada sam vas zadivio mojim poznavanjem materije, predimo na opis same igre (Eee, aplauz za dečka - Prim Miljan)

Što se zapleta tiče, to vam je zaplet prvog serijala sa svima nam dragim likovima: Rick Hunter, Roy Fokker, Lisa Hayes, Lynn Minmei, Max Sterling... ali gledan iz novog ugla, ugla našeg glavnog junaka, mladog Varitech pilota po imenu Jack Archer. Sve počinje tog sudbonosnog dana kada bi vanzemaljski brod prerađen od strane Zemljana i kršten SDF-1 (ko ne zna šta znači ova skraćenica nije pravi fan, a odgovor se krije negde u tekstu) trebalo da bude pušten u rad, dana kada džinovski Zentraedi napadaju Zemlju u želji da se dokopaju tog broda. Jack je samo jedan pilot

Varitecha od mnogih, a vi ste ti koji će obezbediti da Jack čini razliku...

Igra se odvija kroz misije između kojih su, na žalost, uglavnom samo crteži praćeni tekstom i dramatičnim glasom koji objašnjava događanja koja su do misije dovela. Tokom misije će se takođe događati neki manji razvoji priče tj. pojavljivače vam se likovi iz senje na komlinku i upućivati vas (ili se samo javljati da bi se ložili, kao Rick Hunter). Misije su najavljivane kao mešovita Armored Core i "mekoliki" igara s Ace Combat serijalom, što je zaista san snova, a čak sasvim logično s obzirom na potencijale kojima raspolaže Robotech, tj. Macross serijal. Pa u njemu su glavnu ulogu (pored likova) igrali Varitech, borbene sprave koje se transformišu iz aviona (neke vrste nad-F-14) u robota (ili ti Battleloid) s jednim međuoblikom (avion s rukama i nogama, tzv. Guardian), a koje je čovečanstvo izgradilo pomoću tehnologije otkrivene na vanzemaljskoj grdosiji. Na žalost, potencijal nije do kraja iskorišćen, uglavnom zbog kontrola i, nećete verovati, mestimično PREVIŠE akcije i događanja na ekranu.

Vaš Varitech izgleda bogovski, sjajno je animiran (sa sve posebnim ugovijom kamere i animacijama za luping aviona ili transformacije) i glatko se kreće, čak se isprva čini da savršeno odgovara na vaše komande, kojih ima taman - da ih ima više, bilo bi previše. U svakom obliku možete pucati iz topa i kretati se (čak i s boostom) s tim što vam se manevarska sposobnost i sekundarno oružje razlikuju. U Battloid obliku (podimo od onoga od čega počinje i trening kroz koji vas vodi kapetan Roy Fokker, a ko bi drugi) moguće je strafeovati, a boost se koristi da biste leteli, pre lebdeli naokolo, dok kao sekundarno oružje svojim topom upucavate rakete što ka vama lete u predivnim nepravilnim klasterima, baš kao u crtaču. Guardian može i da strafeuje, mada sponje od Battloida, ali i da sasvim fino lebi uz odgovarajući boost, a kao sekundarno oružje ima rakete kratkog

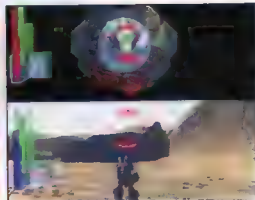
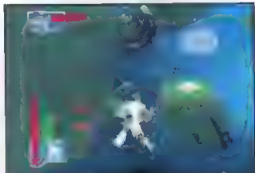




meta. Avion je super brz, umesto strafea barrel rollove i treba mu većnost da se okrene, dok su sekundarno oružje rakete bezg dometa. Svaki oblik ima i posebnu taktičku komandu: puštanje mamaca, puštanje ruku i sl. Promena oblika se obavlja pritiskom pravca na D-padu. Municijska ograničenja, s tim što se top posle malo pucajanja ugrije, jadna, pa mu treba par sekundi da se ohladi, a i rakete zahtevaju određeno vreme da se dopune. Sweet. Krećete se na levu palicu, a na desnu lockujete metu. Sve ovo je super i zaista deluje kao pravo društvo vožnje Varitecha (naravno, u ovom smislu, bez nepotrebnih opterećenja simulacije), čak i kada dode do borbe ložićete se maksimalno dok svojim topom i raketama ubijate protivničke letelice i hodalice, pretvarate se iz jednog oblika u drugi čisto radi više-puta-pomenutog loženja, a onda ćete shvatiti da... baš i niste sigurni šta radite, mrim što pokušavate da crvene tačkice na radaru dovedete ispred sebe i napucate ih uglavnom raketama, pošto su jače i manješe navodene) dok se oko vas događa vizuelni

spektakl bolji, ali i majke mi, još konfuzniji od scena bitaka u crtaču. Ta konfuzija predstavlja problem: sve te rakete, desetine letelica i robota, što vaših što protivničkih, sve to sjajno izgleda, ali u praksi od vas se zahteva da veoma brzo reagujete i pratite protivnike koji se odlično kreću dok razmišljate o manevrisanju i izbegavanju vatre. U kopnenim (a bogami i gradskim) misijama napredno poručiljive je biti Battleloid, ali tu ćete uvideti da je strafeovanje malo sporo, da je lebljenje teško kontrolisati (tek tada ste glineni golub) i da su rakete primetno bolje oružje do topa (iako vaš robot izgleda neverovatno kul kada nagarite sekundama pucajanje, a on kao blesav počne topom da skida rakete na metar od sebe) Guardian bi trebalo da bude izbalansiran, s tim što to znači da vuče i loše osobine oba druga oblika, kao i da ni jedna misija nije

daleko, a kamoli da li vaše pucanje dopire do njega, a pored toga, avionu treba većnost da se okrene (a tek da napravi luping, koji stvarno izgleda drveno, ali mislim... shvatili ste). Da ni ne pominjem specijalne komande čija je svršishodnost dovedena u pitanje na razne načine: mamce nemate pojma kada da koristite, jer ko zna koja od tih silnih raketa ide na vas, a rukama ćete stvari kupiti veoma retko... Sve u svemu, posle nekoliko misija shvatićete da one možda deluju različito (obežbedi ulice grada, odbrani superdimenzionalnu tvrđavu dok ne uspostavi štitove, napadni protivnički komandni brod), ali da se sve svodi na non-stop krkljanac u kome se baš ne zna ko pije, a ko plaća dok vi letite i pucate u sve što ima crveni krug



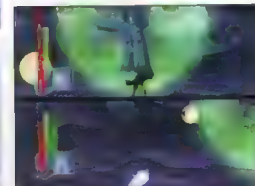
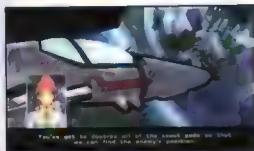
oko sebe, pa tako dok ili ne poginete (kad dodate do nekog bossa koji će vam pokazati koliko nemate pojma i imate problema s komandama i reagovanjem) ili ne završite misiju.

Robotech. Battlecry je mogao da bude mnogo više. Skidamo kapu igri jer je duh, atmosferu i šmek akcije iz serije toliko dobro prenela da nećete moći da poverujete dok je ne vidite (i ne čujete, pošto su tvorci angažovali kompletnu glasovnu postavu iz serije, a tu je i originalna muzika!) Šta, pa čak je engine igre bolje "nacrtan" nego što je serija ikad bila nacrtana ili animirana! Ipak, kontrole i stalna preterana količina događanja kvare utisak - zahtevaju od vas veliku koncentraciju i posvećenja kakvo jedan dobar akcioni naslov ne bi trebalo da zahteva. Ako ste Robotech fan - uživajte, to je neosporno. Pitanje je samo dokle?■

Multiplayer

Ovo glavno što se otključava prilikom vašeg uspešnog prelazanja misija (pored novih likova i novih "skinova" za vaš Varitech) su scenariji, tj. scene za dva igrača... koje pokazuju da Robotech: Battlecry na žalost, kada malo dublje zagrebite zaista ima problema s kontrolom i raznovrsnošću onoga što možete da izvedete. U stvari, multiplayer su tvorci dodali kasnije, eto, da bi ga bilo. No, split screen se nije pokazao kao dobro rešenje za koncept koji je mogao da pruži mnogo više - zamislite samo tuču rukama i nogama, kretanje i komatanje, pretvaranje i napucavanje... Uh. Cela igra deluje kao da može, ali ne uspeva da vam pruži sve što ste očekivali, i to je dodatno frustrirajuće.

napravljena baš specifično za njega (mada misije za robota uglavnom lakše prolazite kao Guardian). U dogfight misijama, recimo onim u svemiru, zaista nisam uspeo da uradim ništa osim kao avion. One se odigravaju na ogromnim prostorima prepunim borbe, ali je percepcija dubine čudna, nemate baš pravi osećaj da se približavate nečemu niti koliko je to nešto



aparati, igre, prateća oprema...
stigao je Mesija - čip za PS2, a uz njega:

Bak

- Metal Gear Solid 2
- Ace Combat 4
- Silent Hill 2
- Max Payne
- Final Fantasy 10

prazni CDR (noname, TDK, Verbatim...)

011/477-132

063/239-352

boNus KONKURS **za kreativne**

**I DALJE TRAJE VELIKI KONKURS ZA
SLEDEĆA RADNA MESTA:**

1. **UREDNICI TEMATSKIH RUBRIKA / STRUČNI SARADNICI** - Dobre organizatorske sposobnosti, poznavanje rada na računaru...veoma poželjno iskustvo...do 35 god
2. **PRODUCENTI MARKETINGA** - Do 30 god. komunikativnost...rad na računaru...dobri kontakti
3. **AUTORI / SPOLJNI SARADNICI** - Poznavanje novinarskog stila pisanja...Pouzdanost...pasionirani igrači...poznavanje igrica i poštovanje zadatih rokova...Poželjno posedovanje konzola
4. **SEKRETARICA** - Do 30 god....operativnost...pouzdanost...tačnost...znanje engleskog jezika...rad na računaru /Office paket/...iskustvo poželjno
5. **LEKTOR** - Obavezno iskustvo, poznavanje engleskog jezika kao i tematike časopisa Bonus, e-mail, poštovanje zadatih rokova.
6. **PASIONIRANI IGRAČ IGRICA ZA KONZOLE** - Poznavanje i veliko iskustvo iz oblasti aktuelnog game softwarea za sve konzole prisutne na tržištu

Bonus vam nudi dinamičan posao, odlične uslove za kreativni razvoj i rad.
Ako vam se sviđa ovaj konkurs, molimo vas da nam pošaljete svoje kreativne ideje na adresu:

Priglasite se na konkurs i dobijte bogatstvo novih ideja i informacija.
Bonus (za konkurs), P. Fah 32 11050 Beograd 22 ili na e-mail: bonus@bonus.rs

PS2
PlayStation 2

Izdavač
Sistem
Žanr

Acclaim
PAL
Akcija

1-2 Igrača • Memorijalna karta
Vibracija • Analogni kontrola

zvez
6 7 4 4 53%
autor
Jet Li

CONFLICT: DESERT STORM

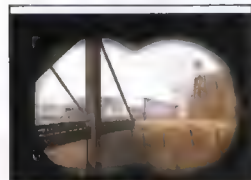
Rat u zalivu Rane devedesete. Mali odredi Delta vojnika i SAS-ovaca se šalju "iza linija" u Iraku. Njihov zadatak je da unište neprijatelja, da pucaju i raznose, da ispune misiju i da se vrate nepomećeni. E, da je u stvarnom životu kao i u filmovima i igricama, gde bi Amerikancima i Englezima bio kraj? Ovo je jedna od onih igara koje šire lažnu propagandu, koje ne zadovoljavaju sve kriterijume i koje bivaju pokopane pred konkurencijom (koja nije daleko bolja) i za nijansu zvučnijim



naslovima Tako je i ovde, jer će SOCOM, koji ne predstavlja neko fenomenalno ostvarenje, odvući pažnju publike sa naslova U principu, to je timska, vojna pucačina, u kojoj vas šalju na neprijateljsku teritoriju kako bi izvršili niz zadataka, koji uglavnom podrazumevaju odstran velikog broja piksela i demoliranje velikog broja virtualnih objekata i ciljeva. Na raspolaganje će vam biti ogromna količina municije, kao i opreme neophodne (više ili manje) za realizovanje misije, i na kraju, naravno - velika količina vašeg tima U samom startu, potkrada se greška. Trening

misija u kojoj vodite jednog operativca, u startu vas uči da vodite jednog iz tima, što odskade od ostatka misija i same koncepcije igre u globalu. Zašto bi hteli da u startu steknete naviku da igrate samo sa jednim likom kada je poenta voditi tim od četvoror? Zastupljeno je i automatsko i ručno nišanje. Prvo meni predstavlja smrt dinamike u svakoj pucačkoj igri, dok je drugo mehanički odrađeno manje ili više kvalitetno. Prepreku nišanjenju i pokretljivosti predstavlja teren na kome se nalazite i stav koji ste zauzeli. Još neke poteškoće se javljaju, a one su prevashodno vezane za inventar koji nosite sa sobom i nefunkcionalnost komandi. Brze promene predmeta je eliminisana činjenicom da morate da pribisnete i držite komandu za otvaranje inventara, a zabim da listate kroz obiman spisak (veoma

nezgodno kada se javlja potreba za medikit-om ili antitenkovskom raketom). Neprijateljsko ponašanje (AI) se teško može definisati, možda zato što to meni ne liči ni na ponašanje, a kamoli na neprijateljsko. Primer? Neprijateljski vojnik čuva šator. Trojica njegovih kolega umiru na razdaljini od 15 metara. On još uvek čuva šator. Ili je gluv ili nije neprijatelj? Primer za ponašanje? Velika grupa vojnika NE napada manju grupu vojnika istražujući iz zaklona, posebno kada su jači, brojniji, utvrđeni. To meni više liči na samoubilačke porive, a ne na bilo koju formu ponašanja. Jedina mogućnost igre koja prevazilazi mogućnosti već pomenutog SOCOM-a se ogleda u mogućnosti igranja kooperativnog kampanjskog moda. Sa druge strane u Conflict-u, igrajući protiv drugog igrača prelazite u split screen mod, što se ne može porediti sa igrom osmorne istovremeno na mreži. Što se tiče sredine u kojoj se nalazite, programeri su hteli verno da prenesu izgled Bliskog Istoka, što se manifestuje kroz različite urbane sredine Kuvajta i Iraka. Likovi su kvalitetno modelovani, što se ne može reći za animacije smrti neprijatelja, gde već pomenuta igra (SOCOM) prednjači. Najveća razlika pri izboru između Delta3 i Sasovaca se odvija na zvučnom planu. Dok jedni dobijaju briefing i "kinematike" na američkom narečju, druga je na britanskom. Što se ostalih efekata tiče, mogli su da budu mnogo kvalitetnije odrađeni, ali smatram da je igra klasičan mediokritet, pa je stoga preporučujem retkima. ■



TRENUTNO 35 NASLOVA !!! **SERVIS**
PSX & PS2

PlayStation 2

ISKLUČIVO NA DVD-u !!!
Svake nedelje novi naslovi

NOVE, NIŽE CENE !!!

DVD Digital company
- VERBATIM DVD - 700 DIN
- CREATION DVD 550 DIN

tel : 063/824-14-39 & 064/15-17-862
e-mail : dvd.digital.company_bgd@yahoo.com

Ugrađnja
MESSIAH
čipa
Originalne
dodatke
DVD-ov

PlayStation

Kao i uvek u fudbalu, golmani su priča za sebe ... "Svetski foliranti i mlakonoje" kako ih je nedavno u *Gazzetti* nazvao iskusni italijanski poznavalac fudbala Fausto Nizzi u ovoj igri će vam definitivno skrenuti pažnju, jerbo ćete po prvi put posle dugo, dugo godina (FIFA '96) imati šansu da kontrolistete gošu - Znači, vaše reakcije će biti presudne za ukupan skor vašeg tima, i konačno, nećete kriviti golmana zbog idiotskih reakcija, već sebe, što je dosta pozitivnije ...



Izdavač
System
Žanr

Sierra
PAL
FPS

1. igrač • Memorijska karta 1.61
Vibracija • Analogni kontroler

8

8

9

9

84%

Filip Jovanović

GUNGRAVE



Industrija igara je u poslednjih nekoliko godina zaista postala veliki izazov za sve koje u njoj rade. Naizgled potpuno neinteresantna postala je mesto obrtanja miliona dolara, marketinških utrkanja, velikih prevara i bogaćenja preko noći. Naravno samo ako imate pravu ideju. Da bi se ta ideja ostvarila potrebni su programeri i izdavač, u najgubljem slučaju. E sad postoji 3 tipa tih ljudi i njihovog pravljenja igara. Prva grupa su oni koji besomučno i beskrupulozno kopiraju svaku dobru ideju na koju naiđu. Šanse za uspeh su im 30 % jer se najčešće radi o lošoj kopiji a i publika zna da je najgori original bolji od najbolje kopije. Druga grupa su oni koji prave standardne igre u okviru žanra i njim se nema šta zameriti - poštuju pravila. Šanse za

uspeh - 50 %. I postoje oni treći - totalni ludaci (floodaci) koji pokušavaju da naprave nešto novo - ili mešavinom novih žanrova ili stvaranjem nečeg totalno svog i inovativnog. Njihove šanse su najmanje - oko 5 % jer se publika teško privikava na nešto novo, ali ako se privikne obično igra dostiže milionski tiraž. Uglavnom ovi treći su najhrabriji. E sad na polju pucačina,

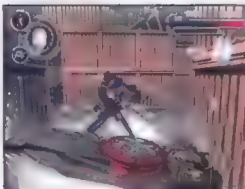


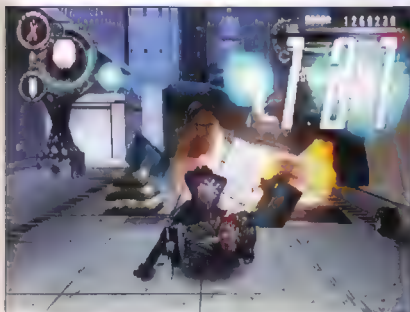
Jump around

Ehehe. Kretanje glavnog lika će vas naterati da kupite ovu igru. Zaista je to teško rečima opisati. Zamislite hi-tech nindžu koji može da skače na sve strane, pravi kolute i misty flipove a da pritom još drži moćno oružje u rukama, a protivnici na sve strane!!! To stvara neviđene akcijske scene u kojima junak protičava i skače po celoj sobi a glave pucaju samo tako. Što je najbolje ovo se dešava neprekidno bez prestanka, nećete imati vremena da predahnate. Najčešće su table na kojim se nalazite prostrane nalik na arenu tako da su super pogodne za akrobacije sa oružjem. U kretanju malo odmaže analog jer okreće vašega lika odstranu za određen broj stepeni, umesto da strahuje tako da ne preporučujem njegovo korišćenje. Bazoooku na ledima možete koristiti i kao krila ako skaćete sa neke razumne visine (1200m) radi lakšeg prizemljenja (viste ovo do sad verujem već provalili jeli). Uglavnom ovome je posvećena velika pažnja.

bilo TPS ili FPS nema baš puno prostora za inovaciju. Zato oni koji prave takvu igru obično pribegavaju kopiji. Znači, ili mogu da pokušaju da naprave spoj akcije i avanture sa rešavanjem zadataka, ili mogu da naprave hard-core nablđovanu pucačinu sa hektolitrima krvi i milijun prosutih glava. Ovaj drugi koncept obično uspeva (Soldier of Fortune, Quake). Evo dobismo još jedan takav projekat Gun Grave je zaista jedan sjajan third person shooter, u kojoj nije ništa važno sem non stop akcije. Nema tu vrata koja se ne mogu otvoriti, ključa koji se ne može naći, jok. Samo gomila protivnika i vaše verno oružje. Priča - ma ko žiše priču samo je važno pobiti ih sve. Iako vam ovi na prvi pogled može zvučati bezveze, samo sednite i na kratko odigrajte Gun Grave. Nećete ustati dok ga ne završite. Grafika je na... pa možemo reći prosečnom nivou za PS2. Detalja ima dosta ali su boje nekako sivkaste. Da li je to urađeno zarad efekta neke tame or something uglavnom to

ne izgleda dobro. Drugo primjećuje se velika nazubljenost ivica što jako kvari utisak o grafici. Naravno ima i svetlih točaka kada sa visine pogledate na grad koji izgleda fenomenalno. Zatim rupe od metaka ostaju na svakoj površini a i okolina je uglavnom destruktibilna, što je odrađeno prelepim eksplozijama. Zvuk je fino odrađen, doduše zbog silnog pucanja i eksplozija činiće vam se da sve grmi ali dobro je





Mjuza je uglavnom psychodelic trance i odlično se slaže uz brzu atmosferu koju ova igra pruža. Priča je p o m a l o prežavkana ali tema sa osvetom uvek upali i dugo drži igrača prikovano za monitor. Da biste n a p r e d o v a l i morate skupiti određen broj poena (kao na starim dobrim automatima), tj. pobiti sve što se kreće na mapi.

JAKO mnogo, tako da to samo sebe eliminiše. Uglavnom nećete imati vremena da razmišljate o AI-u jer neprijatelji naviru kao bube. Jeste da ne znaju da pucaju ali zato dovoljno je da vam svaki od njih otkine po 1% energije i već ste u sosu. Moram da pomenem čelavog manijaka sa rotirajućim topom na kraju 4. nivoa koji mi je zadao dosta muka, da bi na kraju provalio da treba pucati kroz zid da bi ga obezglavio. Eto dobili ste čak i besplatan savet. Ako ste strpljivi, spon taktičar ovo nije igra za vas. Ali je ipak odigrajte da bi postali nestrpljivi, spori, netaktičar. Svi ostali navalite dok još ima jer zaista Gun Grave ima sve što je potrebno za dobru zabavu. Doduše malo prekratku zabavu jer se igra može preći za 2-3 popodneva, ali nevažno kad god vas drugačica/devojka/profesorka/prodavač iznerviraju uštedite svoj bes dodite kući i odigrajte GunGrave, ubrzo ćete se bolje osećati. ■

Oružja

Ehehe. Ovo je odličan deo opisa. Naime naš super-hero-ubojica je opremljen anijmodernim tehnološkim čudima, od kojih bi prvo izdvojio početne pištolje koji će vas pratiti većinu igre. Verovatno su na neku vrstu solarnog/toplotnog/vazdušnog punjenja jer imaju beskonačno metkova, takođe mogu da ispaljuju i male rakete koje možete naći kod neprijatelja. Ma čudo jedno. Bazooka na leđima ubija sve u reonu od 700km sem vas naravno. Kao atomska bomba. A osim toga može poslužiti i kao bejzbol palica jer naš heroj može njom odalmiti protivnika ili ga gadati njome. Uglavnom arsenal je imponantan i standardan za ovakav tip igara (machine gun, shotgun itd.), ali ova bi okusila pravu akciju nosite super-pistolje, dovoljno su jaki.

Neka vas ovo ne brine jer vas uopšte neće sputavati do puta ka sledećem nivou. Ovo je napravljeno čisto da bi kad jednom završite igru odigrali još jednom da bi popravili high score (jaka fora). E sad nije baš sve toliko sjajno. Naime AI je... havarija. Protivnici imaju inteligenciju polaznika u obdanište ali ih je zato



Izdavač
Sistem
Žanr

Sierra
PAL
Akcija

1 igrač • Memorijalna karta 1 bi
Vibracija • Analogni kontrola

8

8

9

9

88%

autor

Filip Jovanović

BLADE 2

Jedan od najuspešnijih bockbustera protekle godine, Blade u 2002 je dobio svoj očekivani nastavak, prouzrokovan velikom željom da se skupi što veći broj zelenih novčanica. Naravno, još od čuvenog "An interview with a vampire", priča o vampirima uvek dobro prolazi kod američke publike tako da su se i prvi i drugi deo dobro isplatili. Ono što je još podizalo atmosferu filma je nabludovani Wesley Snipes koji je uz fantastični soundtrack postao obeležje filma. Posle prvog dela Blade-a koga smo imali prilike da igramo na PlayStationu i sada smo Blade 2 dobili i u izdanju za PS2. Iako smo sa strane čuli mnogo

reči pokude na račun ove igre, posle detaljnog isprobavanja zaključili smo da je ovo izdanje svakako vredno vaše pažnje.

Priča se (skoro) u potpunosti slaže sa filmom. Za one koji ga nisu gledali... neka ga pogledaju! Šalim se naravno, dakle u ulozi ste Bladea, jednog super bića koji je u stvari polu-vampir, ali potpuno otporan na SVE. Dakle, na njega ne reaguju ni beli (ni crni) luk ni kolac u srce, ni sunce, ma čudo jedno. Elem, on je u prvom delu porazio/pobio/potamnio/eliminirao horde vampira i spasio nas sve od kataklizme. U drugom delu mu se bivši neprijatelji obračunaju za

pomoć jer se pojavila nova opasnost koja prebuda ugrozi i jedne i druge. Blade prihvata da bude rukovodilac armije koja će nas ponovo sve spasiti. I tu saga počinje. Dakle, pred nama je jedan klasičan third person shooter koji će vas provesti kroz 16 nivoa tamnjenja i mogu slobodno reći uživanja. Znači - idem, idem, bijem, bijem, pucam, pucam, skupljam bonuse i combosse, budžim skillove. Da, da budžim skillove. Ova igra ima i nekih Rpg elemenata, ali o tome ćemo kasnije.

A sad malo o tehnikama. Grafika je na zavidnom nivou, posebno bih izdvojio detaljnost lica likova u igri. Wesley je pravi wesley sa onim čuvenim namrštenim pogledom i onim debelim crnačkim usnama (nisam rasista da me neki pogrešno ne



Tuča

Tuča je skoro standardna za ovakav tip igara. Punchovi, klekovi, kombovi koje skupljate po nivoima u vidu zlatnih svetlećih predmeta. Međutim postoji jedna caka sa kontrolom koja je zaista sjajna i možemo reći revolucionarna. Naime, umesto daa je dugme za udarac izlindovano na x/kocku/krug kao što je to uglavnom slučaj, ovde je to premešteno na analog II. Dakle ukoliko se protivnik nalazi ispred vas i samo par puta gumete analog unapred (ništa drugo ne pritisćate) i usledice kroše, kroše i aperkat - i nema više protivnika. Ovo izuzetno dolazi do izražaja kada ste okruženi gomilom protivnika. Kontrola preko analoga vam tada omogućava da se bijete sa svima istovremeno bez bespotrebnog okretanja lika u tu stranu. To znači manje gubljenja helta, manje nerviranja, i manje vremena. Naravno dok bude prolazio kroz nivoe Blade će imati prilike da nauči i rotate kick, koji u prethodnoj situaciji znači - brz okret za 360 + nožni udarac. Krasno. Mogu da sekladim da će ovu foru pokupiti većina ostalih firmi za izrađu svojih igara. Kada se dočepate nekog vatrenog oružja sve se prebacuje na x jer bi zaista bilo teško ciljati sa analogom. Kada smo već kod vatrenih oružja tu ide mala zamerka jer ih ima zaista malo, ali možda je to zbog toga što je akcenat bačen prevashodno na tabanje.





...zumeju). Nivoi su raznovrsni s tim da se prvih nekoliko uglavnom odigrava u nekim pustim zgradama/halama/garažama, da bi kasnije izašli na svetlost dana/noć. Uglavnom bićete zadovoljni onim što vidite. A i što čujete vam neće smetati. Iako glasovi moguće ipak pomalo preterano duboko u principu



su ok i podžu atmosferu. Šteta je što nije skoršćena ni jedna pesma iz soundtracka jer mislim da bi se Cypress hteli i Roni Size odlično slagali uz atmosferu. Ovakvo samo neki jadni drum and bass koji je onako.

Od mana bih jedino izdvojio relativnu sporost igre. Ne mislim na radnju već na samo kretanje likova koje je po meni nekako nereально sporo (Neki iz redakcije se ne slažu, ali oni su papani ne slušajte vi njih). Čak i kad dođe do tabaranja i dalje ostaje isto. Ovo malo nervira kada Blade trči jer mu treba većnost da stigne do nekih tamo vrata, a vama za petama hiljadu nervoznih penzionera. Takođe je šteta što nije ubačeno malo više logičkih problema, jer ovo što ima pa to bi i degen uspeo da provali, ali dobro ovo nije avantura ovo je akcija. Uglavnom Blade 2 treba probati jer će vas i pored nekih sitnijih mana dobro zabaviti i ponegde namučiti. Ukoliko ste pogledali film i igra će vam se svakako dopasti, a ukoliko niste e pa onda... će vam se igra svakako dopasti :-))



Skillovi

To je ono što nam treba - RPG elementi, budjenje skilova, to je ono što čini hit. Postoji 4 glavna skilla (ovi ostali su nevažni i tu su samo radi šminke) - Strength, Stamina, Speed, Precision. Uglavnom skillovi se budže skupljanjem raznih džidža-bidža po mapi i tamanjenjem protivnika. Zna se šta koji radi pa tu neću puno trošiti reči, ali strength je osobito važan. Jer, kada se skala strength dopuni do određene crtice, dobijate mogućnost da koristite mač. Iako samo na kratko koliko traje taj vampire rage, upotreba mača će vas oduševiti. Mač liči na katanu i kida glave samo tako. Sa njim slobodno ulećte u gomilu jer posle par zamaha ima svi da padnu ko pokošeni. Takođe bih napomenuo i par specijalnih završnih udara - s mačem (zbog kojih će igra verovatno biti zabranjena za one ispod 18) koji su zaista krvavi i ne bi bilo zdravo dati ih saad detaljnije opisuju. Elem mental note - kad pobijete sve živo na tabli prosvirajte malo jer ćete sigurno naći neki bombak (ne u trafici) za skillove.



ARMORED CORE 3

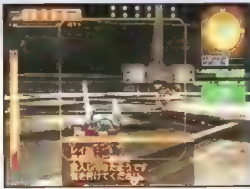


U oči, nišanib, pucati i zadovoljno se smeskat, dok automatsko navođeni projektil pogada neprijatelja koji se bespomoćno raspada u hiljadu delića... Na ovaj isti način sam pre skoro tri godine u Bonusu broj 3 započeo opis igre Armored Core 3 Master of Arena za PlayStation. U međuvremenu se kao što svi znamo mnogo toga odigralo na igrackoj sceni i konzole nove generacije su definitivno pregazile stari dobri PlayStation. Sada u eri PS2 konzole, za ovu platformu nam stiže re-make Armored Core-a 3, koji i dalje u potpunosti odgovara opisu iz prve rečenice ovog teksta.



Odmah na početku moram da kažem da je ovde u pitanju u najbolju ruku sasvim prosečan naslov koji se ni po čemu posebno ne izdiže iz mnoštva sličnih meč igara. Za razliku od verzije za stari Soni koja je grafički bila veoma atraktivna, ova nova je za PlayStation 2 standarda sasvim prosečna, ako ne i ispod prosečna. I po ostalim aspektima se Armored

Core 3 nije pokazao baš u dobrom svetlu, ali podimo redom - priča. Radnja se odigrava u budućnosti, vi preuzimate ulogu Lejna, vozača ogromnih humanoidnih robota Ravena, koji su postali najsupernornije borbeno sredstvo. Kao plaćenik, boničete se za neku od tri velike korporacije i za uspešne rezultate dobijate novac koji možete iskoristiti za buđenje, popravljjanje ili menjanje delova vašeg Ravena. Samo igranje se svodi na trčkanje po nekoj od velikog broja prisutnih arena i napućavanje velikog broja protivnika koji će se beskraino pojavljivati u sve većim i većim količinama. Zbog takvog monotonog sistema igranja



neizbežno se javlja dosada koju ne mogu ublažiti ni poneki dobri aspekti igre (npr. strateško odabiranje delova i sklapanje istih u Raven shopu, što zaista ume da bude zabavno). Grafika u igri nije na bog zna kakvom nivou. Sami meč-ovi su dosta lepo napravljeni i animirani, dok su pozadine katastrofalno monotone i sa odsustvom svake maštovite ideje o dizajnu. Detalja ima zaista malo tako da vas igra i grafički vrlo brzo potpuno zasiti. Zvuk je nešto boljeg kvaliteta, a posebno se ističe realističan zvuk eksplozija. Kada se sve sabere i oduzme mogu vam reći da sam veoma razočaran ovom igrom. Kada se ona u redakciji pojavila momentalno sam je prigrabio za sebe nadajući se da je to onaj stari dobri Armored Core sa keca, samo doteran,



Sklopite svog Ravena

Jedna od zanimljivosti vezanih za Armored Core serijal je mogućnost dokupljivanja dodatnih delova za vašeg Ravena, kao i strukturne prepravke istog. Ukoliko sakupite dovoljno novca, možete deo po deo sklopiti još jednog potpuno novog robota, ili budžiti postojećeg. Možete odabrati neki od veoma velikog broja ponuđenih tipova glava, ruku, nadlaktica, zglobova, radara, ručnog naoružanja i mnogo mnogo drugih i na taj način znatno popraviti karakteristike i ponašanje vašeg Ravena u borbi.



sredeni i izglañcani-što bi bilo sasvim dovoljno da igra bude dobra. Međutim suprotno tome, dobili smo ostvarenje sa jedva vidljivim poboljšanjima, čak maliko zakomplikovanim sistemom igranja tako da od mene ova igra, uprkos izvesnim pozitivnim kritikama koje se mogu pronaći na internetu i nekim drugim igrackim časopisima, ne može dobiti preporuku. Imajte u vidu da većina sajtova o video igrama kao i strani časopisi uglavnom pod presijom izdavača preterano hvale i one igre koje to ne zaslućuju, dok se redakcija Bonusa uvek trudi da vam što objektivnije prikaže igre (makar nam posle nadređeni skakali po lobanjama).

Korporacije

Tokom igre možete da se opredelite da radite za neku od sledećih korporacija (ili za svaku po malo-ipak ste vi samo plaćenik)

Mirage - Ubedljivo najmoćnija i najmnogoljudnija korporacija koja se trudi da ostvari apsolutnu prevlast na svetu. Ova kompanija je sprovodila mnoge tajne operacije, poseduje ogromne skrivene baze (od toga je dobar deo pod vodom) iz kojih planira da izvede konačnu akciju koja jednom za svagda uspostavi njihovu globalnu dominaciju.

CREST Industries - Korporacija broj dva po uticaju. Ciljevi su im uglavnom isti kao i Mirage-u, s tim što su trenutno dosta iza svog glavnog rivala.

Kisaragi - je korporacija koja se dosta razlikuje od prethodne dve. Sa mnogo manjim kapacitetima i mogućnostima, Kisaragi se nije toliko usredsredio na borbu sa ostalim rivalima oko prevlasti, već na širenje uticaja u neosvojenim područjima, to jest područjima koja pod svojom upravom još uvek ne drže Mirage ili Crest Industries.

pretplatite se na **boNUS**



Ime i prezime: Petar Petrović		Broj računa: 850,00
Adresa: L. Beogradska br. 25		Opština: Opatovac
1000 Beograd		BONUS: Poltarski, Fah 32
850,00		11050 Beograd 22
BONUS: Poltarski Fah 32		
1050 Beograd 22		
Pretpisati na BONUS broj: 28.33		
Pošaljite mi: CD		

Popunite **POSTANSKU UPUTNICU**, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na salteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, i bez daljih PTT troškova.

430 din 1 broj + veliki poster

850 din 4 brojeva + veliki poster (+ 1 CD po izboru)

1.600 din 11 brojeva + veliki poster (+ 2 CD-a po izboru)



Telefoni redakcije:

011/340 77 12

340 77 36

www.bonus.co.yu

- PS2 - DVD - 599,00 DIN!

KADROVI I KLIP OVI NA DVD-U:



OSKORO:



SVE NA JEDNOM MESTU!

PC PROGRAMI, IGRE, ENCIKLOPEDIJE
 DIVX FILMOVI DVD FILMOVI MP3 MUZIKA
 IGRE ZA SONY PLAYSTATION 1 I 2
 IGRE ZA PS2 NA DVD-U
 IGRE ZA SEGA DREAMCAST
 OPREMA ZA KONZOLE I KOMPUTERE



GL SOFT

BULEVAR KRALJA ALEKSANDRA 107

TEL: 423-700

WWW.GLISOFT.CO.YU

RAĐNIM DANIMA 12-20h
 SUBOTOM 10-17h

SOCOM: US NAVY SEALS



Još jedna pucačina za mene - ko bi se tome nadao? Ako ste kojim slučajem već čitali moje tekstove u ovom broju, shvaćate u čemu je problem. Iako nisam tip čoveka koji se "razbacuje" sa ocenama, smatram da je SOCOM profitirao isključivo iz jednog razloga - pomanjkanje kvalitativnijeg FPS-a u datom momentu. Logično, pomislili ste da igra nema apsolutno nikakvu vrednost, ali sačekajte malo... Pročitajte ceo tekst...

Cinjenica je da igru krasi bogatstvo detalja, da ima kvalitetnu prezentaciju, odlične animacije i isti takav dizajn nivoa, ali to je nedovoljno da premosti jaz koji razdvaja ovu, samo za nijansu iznad proseka igru, od svih ostalih na tržištu. Šta tu fali? Pa, bez daljeg okolišanja - veštačka inteligencija i kontrole.

Nemojte pomisliti da je igra lošija od ostalih FPS-ova na konzolama, naprotiv, na našem - konzolaškom tržištu nema bolje. Pomenuti komentar vezan za "jaz" podrazumeva tržište igara uopšte (tako da ni PC nije izuzet)

SOCOM predstavlja "realističnu militarističku pucačinu", u Ghost Recon fazonu, ili u prevodu "vojna napucavalka sa elementima šunjaže, sa neponovljivo glupim botovima". Čisto radi primera - trudeći se da razmontiram bombu, nisam reagovao na napade kompjuterski kontrolisanih neprijatelja, ali sam u društvu svoje taktičke podrške, kojoj ne pada na pamet da je oružje efikasnije ako se iz njega puca (a ne udara kundakom). Dakle, ja



demontiram, pripadnik tima kreće na dvojicu neprijatelja, razmahujući kundakom, a oni ne razmišljaju da je vreme da se pripuca. Ja se tu pitam - ko je glupiji, moj lik koji je pacifista ili bot koji je evidentno zatupast? Sledeće pitanje koje postavljam samom sebi - da li sam pobe-

dio jer sam prokletu dobar ili je nešto drugo u pitanju?

Da ne bude da je sve u glupim botovima, mislije su raznovrsne i inventivno konstruisane, komandni interfejs putem koga upravljate timom takođe, a tu je bogme i interakcija sa sredinom i oružjem. Za razliku od ostalih igara na konzolama, ako vam se desi da vam nestane municije, ovde možete pokupiti oružje koje leži na podu. Još jedan interesantan detalj je mogućnost govornih komandi koje se mogu uputiti timu, ali pošto sam već napomenuo da je sistem kontrolisanja tima odličan, za ovim se nije ukazala preterana potreba.

Još jedna pozitivna strana igre je multiplayer, koji rešava problem A.I.-a. Po ugledu na starije igre, uvedeni su neki modovi koji su svima više ili manje poznati. Suppression je, ustvari timski "deathmatch", onda je tu i Demolition, koji predstavlja miks CTF-a (capture the flag) i podmetanja bombe (dve baze, jedna bomba koja se nalazi na sredini, a oba tima mogu da je iskoriste da raznesu protivničku bazu Hostage Rescue je baš upravo to, samo za razliku od Counter Strike-a, i teroristima i antiteroristima je u interesu da taoci prežive (valjda već svi znaju da teroristi obično pokušuju taoca, kako bi sprečili njihovo spašavanje). Mislim, nije da tu nema zamerki - čisto radi primera - Suppression najbrže smori čoveka, dok sa druge strane - Demolition ima neverovatno pametan dizajn. To može da se





koristi kao slagvort - mnoštvo misija za jednog igrača su mogle biti konstruisane na taj način, ali ko sam ja da kritikujem?

Ako mislite da se ova igra može igrati u maniru brzih i ludih pucačina, u kojima je obično pobednik onaj koji najbrže puca, grdno ste se prevarili. Imajući u vidu sistem realističnog ranjavanja i relativno neprecizne kontrole, iskusni-

i srećniji će uvek profitirati. Znači, kao što sam on početku teksta napominjao - maksimum šunjaže i taktiziranja sa pripadnicima tima. Grafika je skoroz solidna, naravno, ako se zanemari činjenica pomanjkanja kvalitetnijih tekstura i detalja, što je skoroz uobičajna stvar u pomenutom žanru. Ali animacije, oh, animacije - posebno misleći na umiranje i ranjavanje neprijatelja i gestikulaciju pripadnika vašeg tima (čepkanje po inventaru, punjenje oružja, pokazivanje i signaliziranje rukama), su malene savršene, fenomenalne i fantastične.

Multiplayer

Naš doživljaj igre je zasnovan samo na single player misijama. Shodno tome je i ocena igre takva kakva je. Ali morate imati na umu da je ova igra dizajnirana da se igra u multi player modu, bilo preko lokalne mreže, bilo preko Sonijevog online servisa koji tek što je počeo sa radom. Na žalost nismo imali prilike da isprobamo igru u koncepciji u kakvoj je zamišljena pa tako i nemamo dovoljno podataka koje bi vam preneli o igrivosti i kvalitetu igre u punom sjaju. Pođite od ovoga - da li ste ikada čuli da neko igra Counter Strike sam sa sobom???



Pozadinski efekti variraju u kvalitetu - iako kiša ne izgleda preterano impresivno, sneg Aljaske i tragovi stopala i krvi u njemu su fenomenalni. Sredine su postavljane sa posebnom pažnjom, kako bi se eskiviralo kloniranje zgrada i detalja do u nedogled, stvarajući kvalitetnu postavku enterijera, eksterijera i visok nivo realizma. Isto tako je obračena pažnja i na ponašanje svetlosti i senke, a mračnih mesta je u izobilju, što olakšava neprimetno kretanje.

Šta da vam kažem o zvučnim efektima? Glasovna gluma na nivou, zvučni efekti veoma kvalitetni, zvuci paljbe su kranje realni (prigušeni i neprigušeni). Pravo da kažem, drugačije nije ni moglo, ako uzmemo u obzir da su zvučni efekti srž atmosfere ovakvog tipa igre. Kada je govor u pitanju, osim što je primeren situaciji, čini jedan bitan element igre - ukoliko imate Rusa u timu, a jedan od ciljeva je da utvrdite (prisluškivanjem) šta oni nameravaju (a, gle slučajnosti, teroristi su Rusi), njega



morate žuvati kao oči u glavi.

Dakle, ako ste ljubitelj pucačina u bilo kom obliku, pribavite ovaj naslov, ako nizboga drugog, a onda zbog pomanjkanja kvalitetnijih igara. Nesumnjivo će osvojiti vaše simpatije, a i ako ih ne osvoji, bolje da se smarate sa kvalitetnijom nego sa nekvatnijom igrom. ■



THE TERMINATOR: DAWN OF FATE

Kiborg ne oseća bol. Ali mi osećamo. Posebno zbog ovakvih igara.



Igra je u startu bila najavljena za sredinu maja. Nije izašla u najavljenom roku i pomerena je za oktobar. Stvarno ne znam šta su to programeri radili u međuvremenu, ali na kvalitetu igre nisu sigurno.

Gameplay

Terminator je do srži čista akciona igra. Iako je moguće upravljati sa tri različita lika kroz deset impresivno dugačkih nivoa, svi su oni jako slični - Alexander Stone, Catherine Luna i svačiji omiljeni putnik kroz vreme Kyle Reese, se na svakom nivou susreću sa novim izazovima. Njihova misija: dovesti Kajla do vremenske mašine da bi se rodio John Connor. Atmosfera sama po sebi je jača kao i u filmu - ljudi su poraženi od veći i jači lovaca od sebe i tako dalje, znate već priču.

A igra se sastoji od trčanja od tačke A do tačke B, uz pomeranje prekiđača C, postavljanja

eksploziva C4 ili napucavanja negativaca do bolova u moždanom korteksu...

Nije da ovakve igre ne mogu biti zanimljive u određenim slučajevima, kao na primer oslobađanje negativne energije ka virtuelnim zlikovcima u datom trenutku, ali samo kada je u pitanju igra KVALITETNO sačinjena. Jer ova to nije.

Kontrole su u skladu sa koncepcijom, prosto vas obeshrabruju svojom deblinošću. Hoću da kažem da se menja u prelasku iz jedne prostorije u drugu. Primer - izlazite iz jedne prostorije držeći levo i odjednom se ugao kamere menja, samim tim i komanda pravca koja sada funkcioniše u suprotnom pravcu i vi se vraćate u istu prostoriju! Ovaj scenario će vas često ponavljati tokom svih deset nivoa igre. Ova koncepcija može da funkcioniše u trojnim avanturama, ali nikako u akcionoj pucačini-

tabačini

U stvar šteta je zbog svega, jer postoje elementi igre koji su sasvim dobri. Uključujući tu i mod iz prvog lica u kojem se ne možete kretati, ali zato možete vrlo precizno da ODMERITE neprijatelje (ovako bi igra u stvar trebalo da izgleda), kao i mogućnost da uskočite za nišan mitraljeskih gnezda i malo pozdravite nadolazeće mašine.

Igra koristi iste uglove kamere koji se u Resident Evil i Silent Hill senjalima primenjuju već godinama, jer je jel'te Dawn of Fate dizajnirana kao avantura. Ali sa prepedešenim kadrovima i pogledima koji se menja u apsolutno nezavisno od vaših potreba, i poslednja mrvica zabave je nestala iz ove igre, jer dok se bitke u Silentu i Residentu odvijaju u malim prostorijama sa SPORIM neprijateljima, Terminator vas baca među hrpu neprijatelja koji se kreću podjed-





nako brzo kao i vi, i pntom RASPALJUJU roštilj po vama. Zamislite taj scenario u zloglasnom hodniku na spratu kuće u prvom delu Rezia. Da li vam to zvuči zabavno?

U pravu ste, NIJE nimalo

Grafika

Posebno vredni pomenuti sinematike filmskog kvaliteta, koji mnogo podsećaju na scene prisecanja Sare Konor iz pravih filmova. Konstei art dizajn iz filma, sumorni izgled budućnosti je identičan onome predstavljenom u filmu davne 1984. godine. Paradigm je odradio vrstan posao u pokušaju da dočara atmosferu filma.

Specijalni efekti i osvetljenje su takode na visokom nivou, i u svim oblastima igre daju upečatljiv utisak. Treperava narandžasta silueta se pojavljuje na svim objektima u blizini mesta sa kojeg se otvara vatra iz laserskog oružja, koja opet imaju sasvim realističan neonski

odbljesak. Takođe su tu efekti zagrejanog vazduha koji daju impresiju istinske promene temperature. Svi ovi efekti izgledaju malo čistije u verziji za Xbox, ali su i na dvojici respektabilnog kvaliteta.

Osim fensi specijalnih efekata i sjajne režije, ostatak vizuala nije na nivou. Dok su teksture vrlo detaljne i uspešno izbegavaju monotoniju sveta koji se satoji samo od sivih i smeđih tonova, modeli likova su pnatno animirani, ako ne baš detaljno.

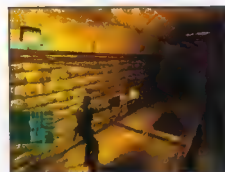
Naravno, najveći problem je kamera, koja ima samoubilačke tendencije da blokira bitne uglove. Još jedan dokaz da bi fiksna kamera bila prava blagodat

Zvuk

Za razliku od većine igara rađenim prema licenci filma, Terminator je dobio prava na zvanični soundtrack, što uz dodatak originalne melodije komponovane samo za igru i vršnim efektima iz samog filma, čini da igra zvuči kao da ste u bioskopu.

Jedino glasovi nisu na nivou ostalog zvuka, što je sasvim razumljivo svakom ko prihvata činjenicu da nijedan glumac iz filma nije bio na snimanju zvuka za igru

I još jednom se potvrđuje teorija o izradi igara prema filmskoj licenci - skoro i da nema uspešnih konverzija. Nema druge konstatacije sem već bezbroj puta date - prosek. I to samo zahvaljujući odličnoj filmskoj atmosferi. ■



SONY (PSone)

PlayStation

PS2

XBOX

Nintendo

NS Games

SEVERNA TRIBINA
STADIONA VOJVODINE
Novi Sad

- PRODAJA (konzola, igri, dodatna oprema)
- KOMPLETAN SERVIS
- UGRADNJA ČIPA

radno vreme:
10-20h

Garancija
10 godina lekustva

tel: 021 58 058, 363 607; mob: 063 539 925

PlayStation 2

Izdavac
Sistem
ŽanrEA Sports
NTSC
Arkadni reži1 igrač • Memorijska karta
Vibracija • Analogni kontrola
Volan

zvuk 9 grafika 8 igračka 10 glasnost 9

autor

Igor Simić

92%

NASCAR 2003

Oduvek sam se čudio veoma "opičenoj" strasti miliona Amera koji svaki vikend provode sate i sate blenući u ove ružne i brze automobile koji se vrtu po ovalnim stazama, vrlo jednostavnog oblika. Bilo kako bilo, ovakve trke su svoje mesto na sportskom nebu Amerike počele da traže još početkom 60-tih, i lagano krenule u omasovljavanje ove čudne vrste automobilizma. Vremenom, tribine pored ovalnih staza postale su ispunjene, broj vozača na stazi je porastao na preko 40, a veliki TV magnati se prosto utrkuju ko će sa boljom ponudom "istrčati" pred Nascar federaciju (kako god da se ona zvala) ... Sponzor na poredani u duuuugačkom redu, i čekaju da se njihov logo nađe na nekom od ovih ružnih automobila, vozači su počeli da dobijaju milionske ugovore, a nagrade za pobeđu na najpoznatijim stazama su porasle do sedmocifrenih !!! brojki. Sve je to uslovlilo, veliku žed za pobedom među vozačima, a gledaocima pružilo priliku da svakog vikenda uživaju u petočasovnoj "koljaži" na ovalnim stazama širom Amerike zvanoj Nascar.

Ovoga puta EA Sports se svojsci potrudio da Nascar cirkus prenese u vaše domove posredstvom konzola (PS2), i toliko su majstorski odradili posao, da se bez ikakvog preterivanja može reći da je Nascar 2003 zauzeo lidersku poziciju među svim igrama koje EA Sports proizvodi !!! Prvi pogled na igru će vam objasniti zašto ovako mislim (pitajte samo kolegu Šakija koji je satima pored mene uzdisao kao trudnica zapanjen detaljima u igri I), prost main menu će vas uvesti u sve modove igranja, a detaljnost u grafici, i vernost podataka (

iako se ne razumem mnogo u istoriju i sadašnji moment Nascar-a) će vas naterati da igri pristupite maksimalno ozbiljno, jer drugačije Nascar 2003 nije ni moguće igrati. Prvi od modova igranja Nascar 2003 koji treba istaći je Lightning challenge.

Ovo je izvanredan scenario mod koji vas vraća u neke od najvećih momenata u istoriji Nascar-a. Bićete u ulozi Dale Jarret-a, Bobby Hamilton-a i drugih legendi ovog sporta, i to sve u čak 30 !!! različitih scenarija koje treba rešiti na najbolji mogući način, i to dobrom i staloženom vožnjom (ponekad će biti dovoljno samo eliminisati najvažnijeg protivnika) ... Sve to ovako zvuči dosta lagano, i pomalo neinteresantno, ali kada budete startovali u Lightning challenge modu veoma teško ćete se odvojiti od PS-a, i ove igre (Koliko su samo puta rekli - Simiću dobro je, probao si igru !!!).



U okviru Racing modova, tu su još i Thunder licence gde ćete svoje vozačko znanje

Gameplay

Sve reči uvoda su potpuno nepotrebne - suština je u trenutku kada igru počnete da igrate. Početak sezone (Weekend-a) najbrži i najintenzivniji. Ovo je to veoma realan i živ, ali malo suviše TV-u, početak sezone. U ovom modu, komentator Startuje na početku svakog kruga koji je prikazan iz 10-tak uglova, od kojih su neki iz helikoptera !!! i cepelina !!! Sve to uz odličnu, tečnu, potpuno realnu grafiku koja će vam omogućiti da u ovom modu budete bez rezerve. Pre trke, komentator će vam objasniti svoje favorite, a kao i svaka Američka sportska manifestacija, trka odpočinje himnom !!! Detaljno, nemam. Ponašanje automobila na stazi, kočenje, fiziku i način vožnje protivnika nije potrebno komentarisati, ali moram da vam skrenem pažnju na desavanja u Pit-u, koja su realna, nemam drugog (zanemarljiv način u koji vam karoserija) (Sve ovo uz izvanredne alternative melodije MTV zvanično "Oasis", "Red Hot Chili Peppers" i još možete da poželite





unapređivati pokušavanjem da oborite rekord staze na bilo kojoj od staza u Nascar cirkusu. Prilikom obaranja rekorda staze veoma je bitno odabrati vozača koji će sedeti u vozilu koje upravljate, jer se automobil na stazi ponaša u skladu sa karakteristikama vozača . Sporje ubrzava, napada krivinu pod većim uglom, agresivnije vozi na ravnim delovima staze ... sve su to delovi ličnosti "vašeg" vozača, i bilo bi poželjno da se njegov način vožnje poklapa sa vašim poimanjem Nascar-a, jer do dovodi do najboljih rezultata (ja sam svog lika pronašao u Marku Martinu, mada sasvim dobro vozim i sa R. Newmanom)

Season mod bi trebalo probati pre nego što počnete da izgrađujete sopstvenu kanjeru, u principu, jedna cela Nascar sezona sa svim intrigama koje zanimaju vozače ovog cirkusa nalazi se pred vama Ponuđeni nivoi težine su Rookie, Veteran i Legend, a dobru stavku predstavlja Race Length koji može biti od 3 do 100% dužine trke, što prevedeno u krugove znači 9 do 300 (a toliko krugova ima prava Nascar trka) obilazaka oko ovalne staze !!! Sezona može biti Full (36 trka), Delimično skraćena (24 trke), ili Sažeta (12 trka), ali za koju god opciju da se odlučite, niste pogrešili, jer tu su izveštaj, bodovni saldo, kvalifikacije .

Ma suviše reči trošim da bih vam to dočarao - Sezona Kruna igranja ove igre trebalo bi da bude Career mod u kome kreirate svog vozača, birate izgled i boju svog automobila, broj koji ćete nositi, i njegov izgled ... Zanimajte birate tim za koji ćete nastupati u predstojećim trkama, pa za tim glavnog sponzora, pomoćnog sponzora, sponzore Birate ekipe mehaničara u svom timu... SVE što je potrebno da biste nastupali u Nascar seriji. Bilo bi štete ne pomenuti izbor Damage-a na vašim i protivničkim kolima koji može da bude realan (On), delimičan (limited) i nikakav (Off) . ■



Izdavač
Sistem
ZagrebAcclaim
PAL
FPS1. Igrač • Memorijaska karta
Vibracija • Analogni kontrola

8

6

8

6

77%

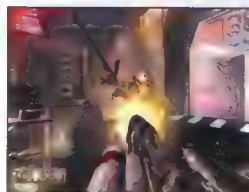
TUROK: EVOLUTION



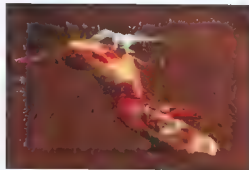
Ukoliko se dobro secam, prvi naslov iz popularne franšize je izašao na inostrano tržište 1997. godine. Nedugo zatim imao sam prilike da ga izguštam na N64 sistemu i iskreno da priznam, bio sam impresioniran načinom na koji je FPS zhanr evoluirao u rekordno kratkom roku. Igru je, za ono vreme, bila fascinantna grafika puna krvavih detalja, platfórmski elementi i arsenal čudnog, ali nadasve simpatičnog naoružanja. Nakon što je naišla na izuzetno povoljan odaziv, dobijajući mnoštvo fanova, Acclaim je pozitivno uticao na "iguanu" da se lati krairanjia nastavka. Rezultat je bio Turok 2: Seede of Evil, koji je zapamcen kao najambiciozniji nastavak serijala, koga su krasile odlične animacije, ogromne sredine i mod za više igrača i koji je direktno odgovoran za projekt Turok 3: Shadow of Oblivion. Na nesrecu, on je zastranio u odnosu na prvobitni koncept, što je prouzrokovalo mnoštvo reakcija na tržištu. Javila se potreba za spašavanjem franšize, pa je od dveih

izjadite radjeno na novom ostvarenju, koje se vraća Lost Lands okruženju i donosi mnoštvo osvezhenja i inovacija

Shto se same priče tiče, ona je vracena na sam početak, u Teksas 1886 godine, gde se Tal'Set sukobljava sa svojim neprijateljem kapetanom Tobiasom Bruknerom. Zajedno upadaju u neku vrstu portala koji ih vodi u izgubljene Zemlje, gde njih dvojica nastavljaju da se sukobljavaju. Prva misija se nadovezuje na prethodnu priču, a istovremeno je i trening, kroz koji prolazite bez ikakvih zadataka i objašnjenja, vec koji trebate da prodjete intuitivno. To bi trebalo da vas navikne na koncept i da vas testira u platfórmskim sposobnostima koje se izvode iz prvog lica. Potrebno je ubiti neprijatelja i pokupiti predmete koji se nalaze na teško dostupnom mestu, a zatim sici sa tog mesta. Naravno, kako se



nalazite na visini, a niste vešti u letenju (makar na samom početku), morate potražiti alternativnu putanju i nastaviti novom stazom koja vam se otvara. Baš ovakva kombinacija akcione pucavine sa primisama platforme predstavlja vraćanje prvobitnom konceptu igre. Naravno, kako bi se udovoljilo publici koja uvek zahteva nešto novo, bogatije, vec i kompleksnije, tu je par inovacija koje su manje ili više uspešno ispunile ove zhteve. Primer toga je letenje na drvenoj ptici svakih par misija, koje je moglo biti bolje izvedeno. Pored toga što evidentno odskoče od celine, nivoi po kojima letite su podeljeni na partije koje se sa vremena na

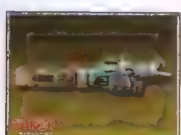
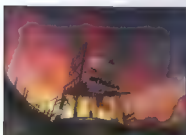


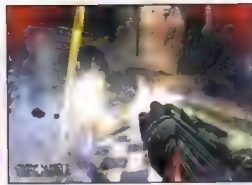
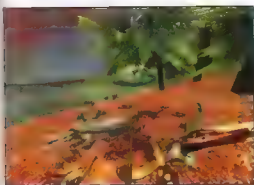
vreme učitavaju, što doprinosi konfuziji pri ontentaciji. Sa druge strane, tu su elementi interakcije sa sredinom, posebno u borbi, što doprinosi boljem osecaju. Pored toga što mozžete da obarate drvece, kamene stubove i gromade na neprijatelje i na taj način sačuvate dragocenu municiju i zdravlje (žltaj: zivot), mozžete da uništavate zaklone koji služe neprijatelju.

Cruzha su radjena u prepoznatljivom fazonu, a svako se mozhe unaprediti i tako dobiti sekundarnu funkciju. (pištolj perasta u snajper, luk u tehno-luk). Tu je i bacač plamena, a i neko egzotičniji primerac kao što je naprava koja reguliše gravitaciju (Gravity Disrupter Beam) i projektili koji uništavaju neprijatelja iznutra (Swarm Bore)

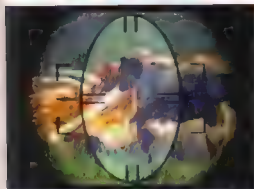
Sistem veštačke inteligencije (S.D.S.-Squad Dynamics System) predstavlja jednu od stvar koja je trebala da igru predstavi u punom sjaju. Neprijatelji se kreću u grupi i reaguju na vašu pojavu i napade, koriste zaklone i zovu pojačanje, neki jurišaju i ponašaju se kao voline, dok su drugi taktičniji, izbegavaju napade i napadaju iz potaje. Na nesrecu, tu i tamo se desi da se neprijatelji zaglupe, pa pojedini neće reagovati čak i ako ubijete neprijatelja na desetinu metara dalje ili cete ih pogadjati strelama sa velike razdaljine, a oni uopšte neće reagovati.

Shto se kontrola tiče, moguće je (za razliku od mnoštva FPS-ova na tržištu) konstiti i kursor za kretanje, a ne samo analogne palice. Ovo ce u mnogome olakšati igranje onima koji ne mogu da se naviknu na koncept kretanja analognim kontrolerom. Takođe postoje opcije mrežnog igranja, ali pošto sam za to slatko zadovoljstvo uskracen, kao i vecina ostalih, nisam bio u stanju da lično proverim ovaj aspekt. Zahvaljujući prilivu informacija, mrežama i internet prezentacijama, znam da su nivoi za "multi-play" unikatni u odnosu na nivoce za jednog





pošto sam dugogodišnji simpatizer, smatram da nisam dovoljno kompetentan. Iako je nešto iznad proseka, moguće je da će biti simpatična mnogima, a definitivno će biti igrana zbog pomanjkanja kvalitetnih FPS-ova, makar što se tiče ovog meseca. Još jedna činjenica koja joj ide u prilog je jesen i loši vremenski uslovi koji će motivisati igrače da se zavuku u svoje koškovice i zatpaju najnovijim izdanjima.



grača (15 koliko ih ima). Takođe su tu i pojačanja kao što su čizme za skakanje, oklop i kao posebno pojačanje oklop koji reflektuje na napadača pedeset procenata oštećenja (Empathy Chest Plate). Sredine su velike i grafički kvalitetno obradjene kontrastu prostornostima i džungli prepunoj drveća i raznih stvorenja, u kojoj se osećate dezorijentisano predstavljaju ograničene, zatvorene sredine, koje deluju klaustrofobično i zamračeno. Sama grafika je solidna, ali ne predstavlja nešto fenomenalno ili nadprosečno

Ovim podrazumevam verziju za PS2, koja je za nijansu slabija od verzije za X box. Zvuk i zvučna podloga su verovatno najbolje realizovani. Tu su i pozadinski zvuci prašume i šuškanje i gaganje stopala, kao i bubnjevi i rogovi koji odjekuju kroz prostor, kao i pozadinska muzika koja stvara odličnu atmosferu. Muzika se dinamički menja kako bi smanjila ili podigla tenziju, kako od nivoa do nivoa, tako i u zavisnosti od dešavanja u igri. U koliko raspolazhete sistemom koji podržava Dolby Pro Logic II, moćićete da uzivate u "full surround" iskustvu. Sve ovo doprinosi odličnoj atmosferi po kojoj su prva dva dela bila upamćena i prepoznatljiva. Smatram da će mišljenje biti podeljeno. Što se mene tiče, igra ima svoje momente ali



NABAVITE STARE BROJEVE ČASOPISA **boNus**



**POŽURITE JER STARIH BROJEVA
JE SVE MANJE!**

Odaberite brojeve koji vam nedostaju, javite nam se u redakciju i mi ćemo Vam ih poslati poštom!

telefoni redakcije 011/340 77 12, 340 77 36



Izdavač
Sistem
Žanr

Nintendo
PAL
Platforma

1 Igrac • Memorijska karta
Vibracija • Analogni kontrola

Zvuk 9 Grafička 10 Igranje 10 Glazba 10

98%

autor:

Miljan Lakić

SUPER MARIO SUNSHINE

Super Mario Sunshine je prva nova Mario platforma u proteklih šest godina.



Pri samom pomenu njegovog imena javlja se asocijacija na video igre. On nije samo maskota firme Nintendo već je prava ikona kompletne industrije. Prepoznatljiv u čitavom svetu, on je za video igre što je Miki Maus za crtane filmove. Njegovo ime još nismo ni pomenuli ali vi već znate o kome se radi. Mario Teško ćete naći nekoga ko je ikad imao konzolu a da ne zna za najuticajniji simbol video igara ikada. Mnogi igrači su odrastali uz igre sa italijanskim vodoinstalaterom u glavnoj ulozi i vremenom su stekli poštovanje prema celom serijalu zahvaljujući njegovom konzistentnom kvalitetu i

idejama vodiljama.

Mario je oduvek bio onaj na koga su sve svi ugledali. Mnogim (malo starijim) igračima je Mario prva igra koju su u životu odigrali. A sada posle zaista duge, duge pauze, Mario se vraća u novoj epizodi pod nazivom Super Mario Sunshine (zbog svoje tematike odmora).

Od njegovog revolucionarnog 3D debija 1996. godine, mnogo toga se desilo u industriji igara. Nove generacije konzola i softvera doneli su neke nove impresivne naslove



Pratnja i samostojni

Mariov grafički endžin definitivno ima svoj jedinstveni stil. Toliko šaren da bješti, sa teksturama ni nalik nečemu što ste do sada videli, izgled ove igre ne možete pomešati ni sa jednom drugom, osim sa starim Mariom, naravno. Uz uglavnom tečan frejm rejt od 30 frejmova u sekundi, moramo reći da i on ima nedostataka.



Počnimo od dobrih strana, recimo od popa, kojeg jednostavno nema. Svaki objekat koji nije zaklonjen nekim drugim ćete videti bez obzira koliko se daleko nalazi - nikakvo magično pojavljivanje objekata pred vama tek kada im se dovoljno približite ne posto-

Sledeći su efekti vodenih površina. Nije daleko od zdravog razuma da će igra koja je locirana na tropskom ostrvu imati fenomenalno kreiranu vodu. Voda se nalazi svuda oko vas, gde god da bacite pogled. Ali, taj prizor nikako nije jednoličan. Nintendo je dobro izumštalo svoje programere da bi dobio ovakav fizički model i sve propratne efekte. (Sad se verovatno "jadrnici" odmaraju na nekoj lokaciji sličnoj onoj koju su stvorili u igri, teško njima :)). Da li uopšte da trošim prostor na opise ko-zna-koliko lejera koji stvaraju foto realistične efekte talasanja vode ili efekta refrakcije koji deformišu objekte iza vode... Refleksija je "oldest trick in the book", pa je čak i on dobroano unapređen..

Toliko je suptilnih dodira na vizualnim efektima da ih je glupo nabrajati - pomenimo samo detalj kada se Mario "nahvata" boje kojom je celo ostrvo "ulepšano", kad možete izvesti priretu sa njime i gledati koliko DOBRO izgleda rasipanje kapljica i čestica bojel

Najveća mana grafike leži u dizajnu i kvalitetu tekstura. Uprkos tome što je ceo look igre pun kontrasta, često se može videti poneka tekstura razvučena odavde pa do večnosti. Ali opšti utisak svežine i ceo taj šareni-mnogo-mli-se-sviđa izgled kod mene ima maksimalni broj poena. Možda bi neko drugi našao više zamermi izgledu igre, ali meni ova igra izgleda UAOJ-dobro!



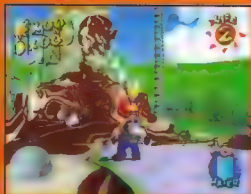
Industrija je pretrpela promene. Sa time na umu, moramo se zapitati da li je Mario koncept već zastareo ili još uvek može da zabavi milione (novih) igrača?

E pa posle ne znam ni ja koliko časova provedenih igrajući novu epizodu platformske avanture, imamo spreman odgovor Mario Sunshine je prosto najzabavnija i najkvalitetnija 3D platforma koju smo ikad igrali. Nije savršena, ali je beskrajno igriva, i po našim merilima Nintendo je sa ovim



naslovom napravio jednu od najboljih svojih igara ikada

Gameplay
Mario je svoj najveći proboj napravio u svom prvom 3D izdanju na Nintendo 64. Simultano lansiranje konzole sa igrom se pokazalo kao fenomenalan potez, pa se duet prodao u milionima primeraka. Međutim, prelazak sa 2D na 3D je bio razlog za razočarenje mnogih fanova naviklih na igranje skrolujućih-u-stranu avantura. Zavisno od toga u koju grupu fanova spa-



date, možete se odmah odlučiti da li ćete uopšte igrati Sunshine, jer je u suštini u pitanju nastavak Super Mario 64 stila. Dizajn nivoa, mehanika upravljanja kao i ceo koncept gameplaya je fino obrađen, ali se nikako ne može nazvati revolucionarnim proizvodom. Kao što je to legendarni kreator serijala Shigeru Miyamoto lepo rekao, u pitanju je sledeća "evolucija", više nego bilo šta drugo. Dakle ako ste ljubitelj žanra, onda je ovo paket aranžman koji ne smete propustiti. A i ako niste fanatik, velika je verovatnoća da ćete podleći šarmu italijanskog vodoinstalatera, uz naravno, pažljivu procenu njegovih vrlina i mana. Sa obzirom da sama prezentacija priče ne prati nivo fantastičnog gameplaya, nećemo se mnogo zadržavati na njoj. Dakle, Mario je na samom početku svog odmora na egzotičnoj lokaciji okrivljen za nešto, što naravno nije uradio. Njegov zadatak je da spere ligu sa svog imena kao i sa celog ostrval



osnovni ekvivalent sistemu zvezdica na koji smo navikli u prethodnim nastavcima. Cilj je da sakupite dovoljno Shineova da povratite malo svetla i konačno mir simpatičnom ostrvu. Zadaci u svakoj priči variraju - susrećete se sa velikim bosovima, prevazilaziti klasične platformske NOĆNE MORE od prepreka, i čak provesti neko vreme ispirajući zemlju KOLIČINAMA vode.

Ali osim savršenog dizajna nivoa, Nintendo je ponovo prevazišao sam sebe (i ostatak industrije) sa mehanizmom upravljanja kom. Dizajneri (bravo momci, bravo) ove kompanije očigledno jako dobro shvataju značaj veze između igrača i lika kojeg kontrolišu na ekranu. Osećaj preciznosti kont-



role nad Mariom je neverovatan. Uz više poteza nego ikada do sada, prosto osećate da možete sve bolje i preciznije kontrolisati glavnog junaka kako igra odmiče. ■



Osnovne karakteristike



F-14 TOMCAT



Game Boy Advance kao izvor zabave za ljubitelje borbenih simulacija letenja? Ta, manite me...

Naravno da i tvorc i igara znaju da ljubitelji simulacija letenja neće baš posezati za GBA konzolom, a najbolje to znaju oni koji su pravili letачko-pučačke igre u vreme kada konzole još nisu bile ni približno toliko moćne da obezbeđuju dovoljan osećaj realističnosti koji je danas povezan s žanrom simulacija, već su se igre s borbenim avionima neizbežno pravile u potpuno akcionom fazonu (što je generalno uzev ostao slučaj i do dan-danas kada su u pitanju avionske igre na konzolama - mada uglavnom zbog toga što kontrolen nemaju ni približno dugmića kao pilotska kabina ili tastatura). Stiga je ipak mudra odluka Midwaya, kompanije koja je pre par godina otkupila prava za gomilu starih igara za Nintendove konzole, koji je shvatio da bi neke stare igre, recimo sa SNES-a, mogle da budu veoma uspešne na GBA (nije da se sam Nintendo nije toga prvi dosetio). Pred nama je rimejk jedne takve igre sa SNES-a, igre po imenu Turn and Burn, a naravno, u pitanju je vožnja super-šmekerskog aviona F-14, ponajtišeg kao Mačak Toma.

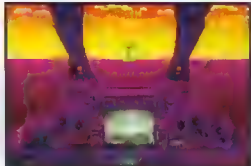
Kao što smo u uvodu i izložili, od ove igre ne treba očekivati nekakvu realističnost i simulaciju, već čistu akciju smeštenu u verovatno milje - vi ste pilot aviona F-14 (koji je inače stacioniran samo na nosačima aviona u okviru morarneke avijacije SAD), te s njega polećete u razne misije na Pacifiku (misija ima svega dvanaestak). Poovdi za misije su takode verovatni - kao, Kinezi su krenuli na Tajvan, Rusi se nešto šire i slično, a vi svojim moćnim avionom treba svima njima da pokažete šta je američka vojska!

Igra je prilično zabavna, uglavnom zbog arkadnog osećaja kojem doprinose jednos-



tavne komande - pored ketanja i pucanja, korišćenjem bočnih dugmića u kombinaciji sa A i B dobijate razne opcije za oružja, mamce i slično. Na prilično preglednom ekranu koji pozivate pritiskom na Select možete videti mapu misije sa objektima (koje uglavnom treba pronaći i razoriti), a na radaru u kabini ćete uočavati crvene tačkice koje predstavljaju protivničke MiG-ove. Tada sledi najlepši i, us tvari, onaj pravi deo igre - borba protiv opakih Ruja u njihovim dvadesetkama. Ispaljujete mamce, proveravate retrovizor da biste videli vam neko nije ušao u rep i generalno ih jurcate i napucavajte raketama (top je mnogo korisniji nego u stvarnosti, ali njegov učinak i dalje bleedi pred navođenim projektilima). Fino.

Problem igre F-14 Tomcat je u tome što ona ne nudi nešto više od ovoga. Upravo smo vam opisali kako će manje-više teći svaka misija, tako da se zabava ubrzo... potroši. Pogotovo kada se uzme u obzir da su tvorc (lukavo) smestili radnju igre iznad Pacifika, tako da ćete kao okolinu stalno gledati istu monotonu liniju okna. Ono što bi trebalo da je najteži deo igre koji će je koliko-toliko približiti simulaciji, jeste sletanje na nosač. Ali, kada jednom uspete da ga izvedete, shvatite da je prosto kao pasulj. Sve u svemu, ceo Tomcat F-14 nudi lepu zabavu, ali kratkoročnu. Ako imate umete da se snalazite u prostoru brzo ćete pokupiti sve fazone igre, a nije da ostaje neka preterano dobra grafika i zvuk da vas privlače nazad - grafika je OK, čak ima i onih pseudo 3D-efekata s rotiranjem ravni tj. morske površine, a zvuk je sasvim prosečan, mada postoji i ratoborna muzika. Možda, ako nađete još drugara i povežete se link kablom, pa se oprobate u dogfightu jedan protiv drugog. ■



041 / 55 22 22

trošena vreme se obračunava preko telefonske karte na 10,73 din/min u petak i subotu 15,17 din/min 21.07h, a skupljaj tarife cene su dvostruko veće

041 / 922 922

trošena vreme se obračunava preko telefonske karte na 10,73 din/min u petak i subotu 15,17 din/min 21.07h, a skupljaj tarife cene su dvostruko veće

username: teleport
password: net

- bez otvaranja naloga
- besplatan e-mail
- bez podešavanja
- tehnička podrška
- bez "krađe" vašeg vremena
- mrežno igranje



www.teleportgroup.net

VELIKI POSTER SVET MMORPG IGARA

The GaMe®

SVETLOVENSKI MAGAZIN ZA PC IGARE

Exklusivno Interview

SPLINTER CELL

Exklusivna intervju + recenzija

NFS: HOT PURSUIT 2

Exklusivna intervju + recenzija

UNREAL TOURNAMENT 2003

NO ONE LIVES FOREVER 2

HITMAN 2

BATTLEFIELD 1942

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

NHL 2003

CaMe® Broj 41

Exklusivno: NFS: HOT PURSUIT 2 PC-A

100 % PC • Na 108 strana

Jednom mesečno na kioscima blizu vas
 U najnovijem broju izdajemo opise PC igara

- Splinter Cell • NOLF 2**
- NFS: Hot Pursuit 2**
- Unreal Tournament 2003**
- NHL 2003 •**
- Hitman 2**

Od sada možete
 naručiti i CD izdanje
 časopisa The Gamer Plus

**Broj 46 na kioscima
 28. X 2002.**

Potražite ga na kioscima blizu Vas,
 kod kolportera i u boljim CD klubovima



The GaMe®

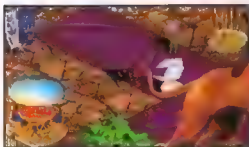
SCOOBY DOO

Čini se da ova godina sve više probiće u znaku igara pravljenih po filmskim ostvarenjima. Imali smo prilike da gledamo i da igramo Spider-Mana, Harryja Pottera, Die Hard i još gomile takvih igara, još veći broj njih je najavljen, a sada je pred nama i novo "filmsko" ostvarenje za GBA - Scooby Doo.

Scooby Doo je popularan već duže vreme. Počeo je svoju karijeru u crtanoj seriji, produžio je na filmu, a sada je rešio da je nastavi i u video igr. Iako su mišljenja o njemu veoma podeljena, u pitanju je veoma popularan crtani lik, kućak koji rešava misterije i "strašne" zaplete, što je već samo po sebi dovoljno da pruži osnovu za dobru i zanimljivu

filma, te će vas tako Mondavarious, vlasnik Spooky Islanda, pozvati da razrešite misteriju duha koji se pojavljuje u tamošnjem hotelu kao i još neke, pa, nazovimo ih mini-misterije. Avanturu ćete početi kontrolišući Scoobija kome društvo pravi Shaggy. Vremenom ćete moći da vodite i druge likove iz Mystery Machine bande - glavonju Freda, Velmu koja je ovde ružnija nego ikada i simpatičnu Daphne. Svaki od ovih likova ima posebne sposobnosti koje će vam pomoći u obavljanju različitih zadataka. Na primer, Velma je dobra u rešavanju zagonetki i ukoliko pustite nju da savladava ovakve prepreke, vreme će vam sporije teći. Ovo bi bilo dobro da igra ne traži od vas da bukvalno svaki čas (dobro, ne baš bukvalno, ali suviše često) menjate likove. Pomalo je iritantno čas gledati mapu, čas menjati likove - igra zaista čini sve što je moguće da vam odvrati pažnju od radnje i da upropasti i svaki nagoveštaj atmosfere.

Igra je podeljena na nivoe i praktično svaki od njih čini po jedna misija. Pri tom je zaista neophodno razgovarati sa svakom osobom



igricu

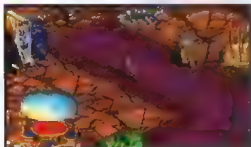
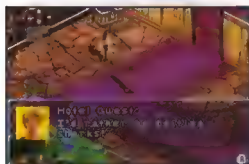
Nažalost, tvorci ovog ostvarenja to baš i nisu

umeli da iskonste. Pred nama je jedna krajnje neinspirativna, linearna izometrijska avantura, koja možda i ne bi bila toliko loša da ne izgleda blago rečeno jezivo. Većina lokacija je veoma mračna, ali ne mračna da bi dočarala atmosferu, već toliko mračna da se ne vidi ni prst pred okom. Srećom, u igri postoji mapa, ali nije baš zabavno svaki čas ići u inventar da biste mogli da se orijentirate u prostoru. A da ni ne govorimo o pronalazanju nekih predmeta na tim lokacijama... Jednom rečju, prvi utisak koji će ova igra na vas ostaviti biće mrak, i to ne u onom pozitivnom smislu reči.

Što se radnje tiče, igra u potpunosti prati prču

Grafika

U stvari, jedina iole dobro urađena stvar u ovoj igri jeste grafika (a i to samo kada se uporedi sa ostalim aspektima), ali, problem se postavlja zbog toga što u većem delu igre tu grafiku ne možete videti zbog mraka. No, bar možemo reći da je mrak dobro urađen - stvarno je mračan!



Likovi

Iako se u igri Scooby Doo pojavljuju svima već poznati likovi, oni su unekoliko promenjeni. Daphne je, na primer, u međuvremenu naučila borilačke veštine, a Fred je doživio transformaciju u nadmerno akcionog heroja. No, Scooby ostaje potpuno isti lik na kojeg smo i navikli - gladna kukavica - kao uostalom i Velma - manjak za rešavanje zagonetki. Svaki od ovih likova u igri ima posebne sposobnosti i vlastite specijalne poteze. Fred, na primer, voli da se baci sa velikim objektima, a u borbama najviše voli da koristi svoje ubojite pesnice. Daphne je rođena za šutiranje, dok Velma nije to za borbe već za razmišljanje i šutiranje.

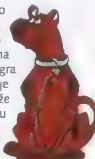
Monstrumi

Pored svih ostalih mana, tvorci ove igre su uspeali da upropaste čak i borbe. Čak i da monstrumi nisu toliko ružno urađeni, ulazilo bi vam se sve smučilo zbog njihovog AI-a. U stvari, vi ne možete uopšte da se bijete - možete jednostavno proći pored monstuma, a on će vas pratiti samo do jedne određene tačke i onda odustati.



koju sretnete jer se nikada ne zna ko bi vam mogao biti od pomoći. Neke od njih će vam pomoći iz čiste dobrote, ali će ipak većina ljudi tražiti od vas neku protivslužbu ili platu. Zbog toga je veoma bitno sakupljati sve predmete na koje usput naiđete ma koliko vam beskosno delovali jer se nikada ne zna kome bi mogli zatrebati. Pored ovih "pomocnika", srećate i manje prijatne kreatore poput demona ili pacova koje će vam na različite načine oduzimati energiju, ali, srećom, na nivoima ćete nalaziti i obilje dragocene hrane koje je obnavlja. Dakle, poenta je ići po nivoima, istraživati i s vremena na vreme igrati pojedine mini-igre. U prvoj će, na primer, vaš zadatak biti da otključate kovčeg tako što ćete slagati obojene krugove. Sve ove igrice su zaista zabavne i malo "vade" stvar kada je reč o ukupnom utisku koji igra ostavlja. Takođe dobra stvar je i to što se jednom kada završite igru možete vraćati ovim mini-igricama i igrati ih koliko vam duša želi. Nažalost, moram odmah da vas razočaram - u igri Scooby Doo postoje samo četiri mini-igre.

Mora se priznati da su tvorci ove igre zaista u pravom smislu reči otajali posao. Tipovali su na to da ima mnogo klinaca koji se lože na ovog crtanoj junaka, posebno nakon filma, i da u suštini nema potrebe da se trude jer će igra ionako postići uspeh. Možda je ovo i tačno, ali mogli su da ulože bar malo više truda, ako ne u grafiku i zvuk, a ono barem da učine igru iole zanimljivom.



THE GAMES

NAJNOVIJE IGRE

Garancija

Veliki izbor naslova

Porucite besplatan katalog

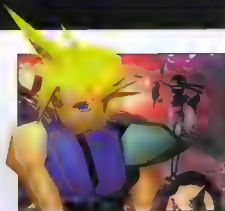


THE GAMES 099/117-59-34 | 099/9939-999

Igre možete naručiti telefonom ili preko interneta

www.thegames.co.yu

istorija serijala FINAL FANTASY [5]



Pojava PlayStationa je umnogome uticala na sledeći deo Final Fantasy sage. Tehničke mogućnosti su poboljšane, što je već samo po sebi pružilo tvorcima naredne igre mnogo više prostora. Ta igra je bio Final Fantasy VII, po mnogima, pa i po mišljenju autora ovog teksta, najbolji FF ikada napravljen.



Final Fantasy 7

No, nisu samo tehnikalice ono što je učinilo da ova igra bude toliko dobra pa i toliko voljena. U stvari, da budemo iskreni, teško je reći šta je to u stvari bilo. Jednostavno, u Final Fantasyju 7 sve je bilo dobro. Ali, ono što je na mene lično ostavilo neviden i nikada prevaziđen utisak bila je priča. Nikada do tada, a bogami ni kasnije, nisam srela igru koja je imala toliko duha, šarma, bola, lepote, zanimljivosti... Nabranjanje bi predugo trajalo. Istina je, međutim, da je priču ove igre zaista teško prepričati. U osnovi je, pogadate, borba dobra i zla, kao i u svakoj FF



Monstrumi u FF 7 zaista izgledaju fenomenalno.

ko zao? I šta se uopšte tu dešava? Igra počinje tako što vi izlazite iz voza i uništavate nuklearni reaktor. Borite se, ubijate, rizikujete život a da za sve to vreme ne znate ni zašto ni za koga. No, to vam u sušini nije ni važno. Posle izvesnog vremena počinjete da prihvatate sebe kao ratnika koji nema osećanja ni moralne principe ili barem za njih ne mari i čiji je jedini cilj da ispešno izvrši postavljene zadatke. No, vreme odmiče, a vi počinjete da se pitate da li je to zaista tako... Konačno, posle izvesnog vremena, shvatite ko ste vi u stvari (mada ne u potpunosti) i šta to radite i za koga. Naime, velika korporacija po imenu Shinra isisava životnu snagu planete (koja se zove mako) da bi je iskoristila za svoje potrebe. Lik koji vi vodite, Cloud, pripadnik je svojevrstnog pokreta otpora, Avalanche. Laknuće vam kada otkrijete da ste vi zapravo na dobroj strani jer Shinra svojim (ne)delima može dovesti do propasti sveta kakav vam je poznat jer planeta ostaje bez svoje energije, pa samim tim lagano umire. A ima li stvari za koju se više vredi boriti nego što je život planete na kojoj ste rođeni? Ali, ni to nije kraj. Pojavio se jedan mistični lik, Sephiroth, za koga se verovalo da je poginuo i Shinra i Avalanche će krenuti u poturu za njim, svako iz svojih razloga

Likovi



Spremi na sve

Iako je Final Fantasy serijal već postao poznat po razvijenim i karakternim likovima, tek u sedmom delu ove sage karakterizacija je dostigla svoj vrhunac. Nikada pre, a bogami ni posle jedna igra nije u tolikoj meri sadržavala elemente psihološkog romana, pa maltene i toka svesti. Bukvalno svaki lik u ovoj igri bio je priča za sebe i imao je svoju predistoriju koja je u potpunosti opravdavala njegove postupke. Bilo da je reč o dobrim ili zlim likovima (mada



Borba i zalazak sunca - da li sam već pomenula da su u ovoj igri lirika i epika neraskidivo povezane?

je ponekad teško reći ko je tu dobar a ko zao, jer u ovom ostvarenju bukvalno ništa nije crno-belo, svaki od njih je imao opravdanje za svoje zle odnosno razlog za svoje dobre postupke. Pri tom je tragika odisala gotovo iz svakog od njih, a nota lirike je pružila igri jednu novu dimenziju kakva do tada nije viđena. Glavni lik, Cloud Strife, bio je, na primer, heroj bez prošlosti. Njegov cilj u ovoj igri nije bila klasična borba protiv zla (iako se ne može poreći da ima i toga) već razotkrivanje i upoznavanje sebe, kopanje po lavirintima sopstvene duše, tražanje za sušinom vlastitog postojanja, ali i građenje odnosa sa drugim likovima u njegovom okruženju. Verovatno mnogima omiljeni lik, prodavačica cveća Aeris Gainsborough je takođe bila u potrazi za vlastitom suštinom, ali, zbog događaja koji će se odigrati tokom igre, i devojka sa tragičnom, ali herojskom sudbinom. Stari Red XIII, poslednji izdanak svoje misteriozno nestale rase, zakleo se da će štiti planetu, ali ni on nije zaštićen od psiholoških lomova kada počne da otkriva pravu istinu o svom poreklu. No, svi ovi zaista predivni likovi blede pred pojavom glavnog zlotvora u ovom ostvarenju. U pitanju je Sephiroth, verovatno negativni lik sa kojim su igrači najviše saosećali u odnosu na bilo koji igru ikada napravljenju. Veličanstven i prelep, on radi zle stvari, ali kada jednom počnete da otkrivete njegovu priču i razloge zbog kojih on sve to čini, nećete moći da odolite a da ne poželite da on ipak uspe u svojoj nameni, pa čak i da pustite po neku suzu zbog njega. Njegova sudbina je duboko tragična i vodi ga stazama zla, međutim, ona je isto tako i neizbežna. Izbor ne postoji, ali će on svoju ulogu takvu kakva je odigrati zaista herojski i zbog toga ostati upamćen kao verovatno najveličanstveniji zlikovac ikada smešten u svet jedne igre.

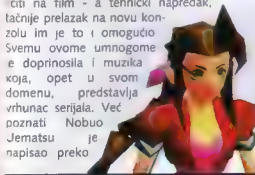
Ostale novine

Final Fantasy 7 definitivno predstavlja najsvetliji trenutak u istoriji celog serijala. Na gri je radio tim od 120 umetnika (i to umetnika u pravom smislu te reči) koji je uspeo da na fantastičan način ostvar svaku svoju genijalnu zamisao. Tehnički, igra je bila toliko dobra da mislim da ne postoje reči koje bi mogle opisati jedinstveni doživljaj koji je igrač imao pri susretu sa najsvetlijim animacijama koje su do tada viđene u jednoj igri. Zahvaljujući njihovom kvalitetu, ali i veoma dobroj inkompariranosti u igru, mogli ste imati utisak kao da je pred vama interaktivni film. Igra je počinjala animacijom, koja je zatim odmah prelazila u



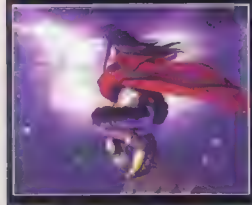
Biće vatre okruženo vatrom

gru, koja je opet prelazila u borbu, nakon čega se nastavljala animacija i tako dalje... U suštinu, ovo i jeste oduvek bila želja tvoraca FF-a - da stvore igru koja će u najvećoj mogućoj meri čiti na film - a tehnički napredak, tačnije prelazak na novu konzolu im je to i omogućio. Svemu ovome umnogome je doprinosila i muzika koja, opet u svom domenu, predstavlja vrhunac serijala. Već poznati Nobuo Uematsu je napisao preko



Tajni lik

Jedna od brojnih tajni koje ova igra sadrži jeste i pronalazjenje jednog od likova koje možete videti u ovoj igri. U pitanju je Vincent Valentine, vampir koji u sebi sadrži sve one romantične i toliko popularne arhetipe vezane za njegovu "vrstu". U pitanju je veoma mistična ličnost, sa mračnom prošalošću koja će ga i navesti da se pridruži Cloudu i drugarima. Iako je uklet (ili možda upravo zbog toga), predstavlja jedan od najzanimljivijih, ali i najmoćnijih likova u ovoj igri.



Čuvena scena - Sephirothov hod kroz plamen

sto melodija od kojih i danas, ako ih negde začuju, mnogima zalupa srce i nadodu sećanja na sve one nezaboravne scene koje je ta muzika pratila. Osim tehnikalija i priče, i sam sistem igranja je uneholiko promenjen, zahvaljujući novom principu razvoja likova pomoću "materije". On je kombinovao sistem zanimanja kakav smo imali prilike da vidimo u Final Fantasy 5 i onaj iz prethodnog nastavka, Final Fantasy 6. Ovdje nijedan lik nije imao klasu, a svoje sposobnosti, magije i statistike je mogao modifikovati smeštanjem "materije" (loptice koja je u sebi sadržavala delić Zemljine životne energije) koja radi neku posebnu stvar u određene slotove na oružju ili oklopu. Tako ste, na primer, imali materiju koja je u sebi sadržavala moć vatre. Ukoliko biste je opremili na oružje, dobijali ste napade koji su sadržavali u sebi i snagu vatre kao elementa pa samim tim bolje radili na protivnike koji su osetljivi na vatru, a ukoliko biste je opremili na oklop, postali biste zaštićeni od vatrebnih udara. I da, ono najvažnije - dobili biste magiju "Fire". Pored svega ovoga, Final Fantasy 7 je uveo i Limit Breaks, to jest specijalne napade koje vaši likovi dobijaju kada ih protivnici dovoljno izudaraju. Ovi udarci su posebni za svaki lik, a vremenom dobijate nove koji su, logično, sve jači i jači. Najjače Limite, međutim, kao i najjača oružja za svoje likove nećete dobiti jednostavnim prelaskom nivoa, već ćete

morati i malo da se pomučite. Naime, FF 7 je verovatno jedna od prvih igara koja je u sebi sadržavala toliko tajni. Sve najjače limite i oružja kao i neke protivnike i jake magije tvorci ove igre su veoma vešto sakrili tako da se lako može desiti da ih uopšte ne pronađete. Uopšte, toliko je stvari u ovoj igri, tajni, minigara, questa sa čokobima koje uopšte ne morate uraditi, pa možda ni shvatiti da njih tu uopšte ima. Pre konačne lokacije, moći ćete još jednom da prokristante svetom i pronađete sve što ste tokom igre propustili, a ako odlučite da to zaista i učinite, nije neverovatno da ćete taj deo igri skoro isto toliko dugo koliko i igru pre toga.

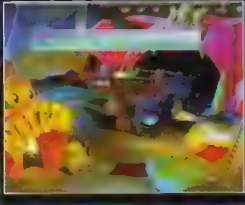
Mesto u istoriji

Final Fantasy 7 je označavao svojevrsnu prekretnicu u istoriji celog serijala. Naime, bila je to prva igra u koju je uloženo toliko novca (30 miliona dolara!!!) i truda, a možda i jedan od faktora koji su kompaniji Sony obezbedili pobjedu u ratu konzola koji je uskoro izbio. Odmah nakon Squarea kompaniju Nintendo napustio je i Enix čiji je Dragon Quest takođe bio jedan od sinonima za njene konzole. Square je od Sonyja dobio i najveći budžet za reklamnu kampanju u Americi ikada viđen, što je rezultovalo milionskom prodajom ove igre (oko šest miliona primeraka, ne računajući verziju za PC). Mnogim igračima koji ranije nisu ni čuli za pojam RPG ubrzo je to postao omiljeni žanr igara, a otvorena su vrata i za nova ostvarenja ovog tipa. A da ne pominjemo



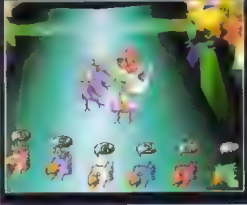
Golden Saucer

I u prethodnim nastavcima imali smo prilike da igramo razne mini-igre, ali je FF 7 bila prva igra u kojoj je postojala posebna lokacija za to. Bio je to takozvani Golden Saucer, mesto na kojem ste mogli igrati veliki broj igrica, kladiti se na trkama čokoba ili i sami u njima učestvovati ukoliko ste odgajali svoje primerke ili hrabro ući u arenu i boriti se sa različitim protivnicima. Neki najjači limiti i oružja i mogli su se dobiti samo na ovaj način.



Čokobi

Iako su se slatki žuti pilići po imenu čokobi pojavljivali i u ranijim Final Fantasy igrama, u "sedmici" su oni definitivno dostigli svoj vrhunac. Naime, u igru je bila inkorporirana i čitava mini-igra sa njima u kojoj vam je cilj bio da ih uhvatite i odgajate. Pored zadovoljstva koje ste imali u samom gađenju i kreiranju novih vrsta, ove ptice su vam pružale i neke mogućnosti koje inače u igri ne biste imali, pa se tako do nekih lokacija moglo doći samo jašući određenoj vrsti čokoba.



dobri, stari...

**od 310 din
mesečno**



PlayStation

Najniža cena do sada - 7.499 dinara

Kupovina na odloženo plaćanje na 2 moguća načina:

- Čekovima građana na 3 rate
- Kreditima na 24 i 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograd

PS ONE!!

BeaSoft

Beograd • Gospodara Vučića 160 • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 781
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47 • Tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36 Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I sprat, Gradske Šetalište BB

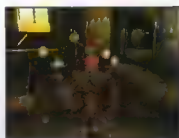
Pozovite naš sajt i poslušajte naše proizvode preko interneta www.beasoft.co.yu

MEDIEVIL

Veoma davno u kraljevstvu Galomeja živio je čarobnjak po imenu Zarok. Ovaj arogantni i okrutni čovek mrzeo je svoje sugrađane zbog njihovog miroljubivog i jednostavnog načina života, pa je podigao armiju demona kako bi zavladao Galomejom i sproveo svoj teror. Kraljev najbolji vitez, ser Danijel Fortiskju (Fortisque), poveo je veliku vojsku u rat protiv ovih napasti, ali je bio ubijen u prvom napadu. I pored toga vitežovi kraljevstva su izvojevali pobedu, Fortiskju je sahranjen sa počastima, a Zarok je proteran iz zemlje. Ponovo je vladao mir i svi su se spokojno vratili svojim poslovima. Ali... čarobnjak se vratio

Ovo je uvod u jednu od najzanimljivijih avantura svih vremena - Medievil. U pitanju je igra koja donosi jedno potpuno drugačiju, specifičnu atmosferu i za to vreme (početak 1998. godine) širok niz inovacija počevši od raznih grafičkih rešenja, menija, likova i tome sličnih stvari do fantastične orkestraste muzike koja se do tada retko videla u igrama za PS. Sem toga u pitanju je jedna od prvih igara koja je u potpunosti podržavala Dual Shock kontrolere, te su svi ponosni vlasnici ovog fantastičnog dizajsta dobili potpuno doživljaj. Ovdega

je reč o jednom od onih naslova koje trebaju igrati sa jako pojačanim stereo tonom i ugašenim svetlom u sobi, ne zato što je igra strašna pa treba da stvorte adekvatnu horor atmosferu, već da bi vas u potpunosti prožimala prepleta atmosfera Medijevalnoga sveta za sve vreme igranja. Sada kada znate o pravom se ostvarenju radi, možemo nastaviti sa prikrom. Dakle, žli čarobnjak se vratio i sa njim su se vratile sve one strahote koje su jednom već uznemirile ovaj miroljubivi svet. Zorak je sada bio znatno spremniji i pametniji, te je pućen svojim lošim iskustvom prvo rešio da neutralise svog najvećeg neprijatelja - narod Galomeje i u tom cilju je pronašao čaroliju kojom je svim tim ljudima oduzeo dušu i pretvorio ih u svoje robove. Kada se rešio svojih protivnika, počeo je na miru da preuredjuje svet po svom ukusu. Mrtvi su na sve strane ustali, divčeve Mrke šume je takođe oživelo, a stvorene se i čitave legije drugih najzlokupnijih kreature koje će vas svojim izuzetno maštovitim dizajnom zabaviti. Jedina stvar na koju Zorak nije računao je to da je oživešni mrtve pobornici i svog starog neprijatelja Danijela Fortiskuja, koji će dati sve od sebe da vrati sve kao što je nekada bilo, znati mrtve - u zemlju.



okreni stranicu ➡



Piter Paker, običan momak zivl sa svojom tetkom i potajno je zaljubljen u devojku Meri Džejn (Kirsten Dunst) koja živi u kući pored njihove. Prvo juv posle incidenta u školskoj laboratoriji trađa ga je ulica i snatki ga. Piter se sa velikim iznenađenjem otkriri da poseđuje daju prirodnih moći, super čuđa, neverovatne akrobatske sposobnosti i moć da plete paukove mreže! To mu daje hrabrost da napokon priđe Meri Džejn, ali sakriven iz laka koga je zamislio kao superheroja u borbi protiv kriminalaca i nazvao ga SPAJDERMEN (pauk-pauk). Kada građane New Yorka na njegovu veliku slavu počne da teroriziraju Goblin (Willem Dafoe), on kao SPAJDERMEN

MAKINTELEFONNA AL NOSTRO INTERNET

411758

00 4. NOVEMBRA

KUPON - NAGRADNO PITANJE
Ko tumači lik Spiderman-a u istoimenom filmu?

☐ **Tobey Maguire**

☐ **Tom Cruise**

Ben Arleck

...the ...

Ovaj kupon sa tačnim odgovorom i vašim podacima (ime, prezime i kôvrat) pošaljite do 10. novembra 2002. god na adresu: **BONUS Podtanski, Fat 32 11050 Baograd 22, sa naznakom: Spider-man - nagradna igra***

1000

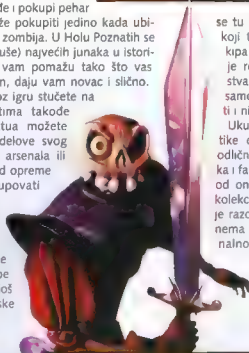
100



ljudima - duše, poludela strašila - u polja itd. Jedini problem je što na Fortiskju posle nekoliko decenija boravka u memljivoj grobnici i ne izgleda baš najbolje, bolje rečeno postao je kostur bez donje vilice i jedini znak života u njemu je desno oko koje je još živo (u levom mu boravi crv). Iz cele ove fabule ne treba da steknete utisak da su se tvori igre trudili da naprave nešto strašno tipa Diabla i tome slično. Likovi koji se pojavljuju jesu monstrumi, kostur i zombiji (mnogo njih!), ali su oni napravljeni ne tako da budu odvratni, već simpatični. Muzika, koju sam već pominjao, u kompletnu sa takvom grafičkom realizacijom stvara jednu simpatično - iracionalnu atmosferu (ali ne komičnu!) u koju se čovek lako da udubiti, a kada se jednom udubi - danima misli o tome.

Igru počinjete u grobnici samog Fortiskjua u kojoj ćete od kamenih figura (koje ožive kada im pridete) saznati sve o vašem zadatku, a nešto više o upravljanju saznate iz knjiga koje su raspoređene po grobnici. Kada pokupite mač, bodeže i bronzani štit, možete izaći iz grobnice što ujedno predstavlja i ulazak u prvi nivo. Samo igranje se u početku sastoji iz ubijanja zombija, traženja runa koje otvaraju vrata i rešavanja poneke zagonetke, ali vremenom igra postaje mnogo više od toga. Zagonetke će biti sve više i više i pritom su sve logične i zanimljive, a za one tvrdokornije igrače je tu i veliki broj skrivenih prostorija koje sem dodatnih oružja, novca, života i amajlija kriju i cela nova poglavlja priče, čak i neke nove nivoe. U zavisnosti od toga da li ste posetili sva ovakva mesta igru možete završiti na dva načina, jedan standar-

dan plus još jedan super lep za one uporne - upornost su ovde programeri jako lepo nagradili (ko hoće da zna kakav je ovaj drugi kraj neka dođe do njega sam, ja ništa neću reći kako vam ne bi kvario uživanje). Vremenom Fortiskju dobija nova oružja (dugi mač, sekuru, mali, lukove...) kao i nove veštine koji nema previše ali je lepo što su uopšte tu. Hall of Fame je priča za sebe. To je mesto na koje naš kosturčić može otići posle svakog nivoa ukoliko na tom nivou pronađe i pokupi pehar duša, koji se može pokupiti jedino kada ubije određen broj zombija. U Holu Poznatih se nalaze kipovi (i duše) najvećih junaka u istoriji Galomeje koji vam pomažu tako što vas opremaju oružjem, daju vam novac i slično. Za novac koji kroz igru stučete na određenim mestima takođe od kamenih statua možete kupiti potrošne delove svog hladnooružjskog arsenala ili popraviti nešto od opreme. Moguće je kupovati dodatne bodeže i strele, popravljati buzdovane i ostale stvari koje se od upotrebe troše i kupovati još mane za magijske mačeve.



se to radi treba da jednog od miševa koji trčkaraju po bašti dovedete do kipa slona koji će oživeti i zagonetka je rešena. Uopšte gledano, sve su stvari u ovoj igri jako logične i treba samo malo zdravorazumski promisliti i nigde se nećete zaglaviti.

Ukupno gledano opšte karakteristike ove igre su - odlična grafika, odlične komande, fenomenalna muzika i fantastična priča. Medevil je jedna od onih igara koje treba da u svojoj kolekciji ima svaki igrač. Jedino što me je razočaralo je nastavak ove igre koji nema ni deseti deo atmosfere originalnog Medevila. Ako ga već nemate, nabavite sebi prvi deo ove sage i uživajte uz ser

Danijel Fortiskjua. ■



Zar opet ...

GAME OVER

Aaa, to nikako! *



- * Da više nikad ne vidite ovaj mrski natpis pomoći će Vam CHEATCODE S
- * Oko 37000 šifara za više od 2000 igara za vaš PlayStation
- * Koristi kodove direktno sa CD-a Nije Vam potreban bilo kakav hardware
- * Kao bonus - memorijska kartica za snimanje pozicija i novih šifara i kodova



Beograd • Gospodara Vučića 160 • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 711
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47 • Tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36 Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 30
Čačak • T.G. Vavilon, 1 sprat, Građevno Šetalište BB

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beasoft.co.yu

POTPUNO REŠENJE IGRE

Grand Theft Auto III

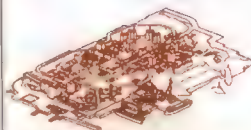


Dalji napredak u svetu kriminala

Iako je mnogim igračima samo lutanje i divljanje po gradu dovoljno zanimljivo, igra ima priču koju treba završiti. Znači, svi oni zadaci koje dobijate od lokalnih krimića vam samo otvaraju put ka glavnom cilju...

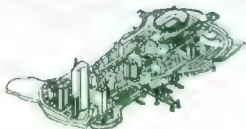
Misije smo poredali po redosledu po kojem ćete ih dobijati od mafiozera, a da bi kompletirali sve misije, preporučljivo je da

završite prvo sve misije kod jednog gazde, pa da onda pređete na sledećeg. Posebno teške misije i neobični slučajevi, ili novi tipovi misija će posebno biti naglašeni. Strategije koje vam dajemo su samo predlozi, jer postoji više načina da finiširate svaki zadatak. Nemojte oklevati da eksperimentišete, jer kao da nema kraja iznenađenjima u ovoj igri.



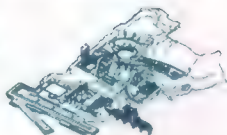
Portland

Industrial zone & island



Staunton Island

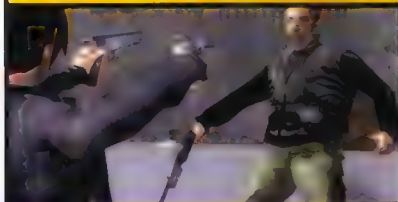
Bustling Commercial District



Shoreside Vale

Suburban residential area

PORTLAND



PORTLAND

Chinatown layout
 contains a monument
 given credit to a local
 business owner.
 Use the map
 to find the
 monument
 and entering
 the main building
 (the 1st floor).
 Inside the main
 building
 and the main
 building

PORTLAND

Hidden Package Locations

- 1 North end of path
- 2 Head Radio Station roof (jump from El Train tracks)
- 3 Amco gas station roof (use street walls)
- 4 Inside Easy Credit Autos
- 5 Salvatore's Mansion
- 6 Beach below Salvatore's back balcony
- 7 Behind building in Hapburn Heights
- 8 Near El Buro parking lot phone
- 9 Between two trees
- 10 Use driveway to reach back of building one block south of Amco gas station
- 11 Climb rubble by building facing potholes
- 12 Near back wall
- 13 Use stairs to reach Luigi's Sex Club 7 roof and jump one roof west
- 14 Use stairs to reach Luigi's Sex Club 7 roof
- 15 Use alley stairs to reach roof opposite of Joey's Sex Club
- 16 Middle level bathrooms of Chinatown's subway
- 17 Inside Rush Construction Company building
- 18 Alleyway in backyard
- 19 Tramp tunnel near B-Ball's
- 20 Supavase roof, (jump from El Train tracks)
- 21 Hong Hung Inc. back alley
- 22 Chinatown rooftop (use stairs)
- 23 Roast Peking Duck back alley
- 24 Inside gates behind Britch 'n Dog Food Factory
- 25 Liberty Pharmaceuticals' roof
- 26 Use stairs near Colombian ship and jump to awning of next building's roof
- 27 In yard, use ramp
- 28 Behind fence in front of Joey's Garage
- 29 Behind cement fence facing Saw Mill
- 30 Saw Mill roof via dirt mound ramp
- 31 Behind Turtle Head Fish Co. (requires Fish van or Garbage truck to enter)
- 32 End of paved pier
- 33 Use boat to dock on rock island

Legend

- Island Edge
- Road
- El Train Track

gve me Liberty

Ovo je vaše prva misija, od koje sve počinje. Sve što treba da uradite je da vozite do lokacija prikazanih na radaru. Ako ste u stanju da upravljate vozilom tako da se ne prevrnete i zapalite, sve će biti u redu. Prva stanica je škaklja koja će postati vaše prvo skrovište. Pošto se vi i vaš novi drugar 8-ball, presvučete 7 zatvorskih drojaka počite čeka na Sex Club-u 7, glavnom štabu Luigi Goterelli-ja.



Luigi Goterelli

Veliko slovo L na vašem radaru, ovaj čovek je vaš uvod u Mafiju. Luigi-jeve misije služe da vas upoznaju sa osnovnim aspektima game-play-a. Keša je malo, ali ako se dokazete ovde, uskoro ćete steći nove vredne kontakte.

Luigi's girl (\$1,500)

Ovo je dosta opuštena misija. Treba samo da obezbedite vozilo i stignete do Portland View Hospital (bolnice) da pokupite Luigi-jevu devojčicu, Misty. Ovo će vam dati još malo prakse u vožnji i naučiti vas kako funkcioniše radar. Pošto odvezete Misty nazad u klub, misija je gotova, a vi ćete biti \$1,500 dolara bogatiji.



don't SPANK ma b*tch up (\$4000)

Neka propalica valja Luigi-jevim ZAPOSLENIM devojčicama novu drogu po imenu SPANK. Bos neće da mu devojke budu strejt, pa ste vi zauzeti da naučite dilera lekiju. Naučićete kako da pokupite oružje tako što će vam se ponuditi bezbolika, a onda ste spremni za pu u Portland Harbor.

Do sada ste verovatno primetili da radar pokazuje mete sa roze tačkom i konisti plavu trelicu da ukaže na važne objekte na ekranu. Posle vašeg prvog ugovorenog ubistva, morate uzeti pasjerov auto i odvesti ga do Pay n' Spray blizu vašeg skrovišta pre nego što ga sporučite Luigi-u u Saint Marks-u i pokupite svoju nagradu.

drive Misty for me (\$1,000)

Još jednom ste šofer devojčici po imenu Misty. Ugrabite auto i pratite radar do Misty-nog apartmana u Hepburn Heights-u. Zatrubite nekoliko puta da je obavestite da ste stigli. Odbacite je do Joey-eve garaže, i zaradićete laganu hiljadku i dobiti Joey Leone-a kao potencijalnog bosa. Možda ćete primetiti govornicu koja zvoni preko puta garaže. Marty Chonks je na drugom kraju žice.

pump-action pimp (\$4,000)

Neki makroji jednostavno ne shvataju koncept teritorije. Za ovu misiju Luigi vam traži da pokupite 'gju iz Ammunition-a, koja izgleda kao sličica pištolja na vašem radaru. Ako poričete sa vlasnikom, revidi će vam samo da je pištolj pozadi. Ako hoćete možete malo provežbati gađanje na metama koje se nalaze u dvorištu.

Sad kad imate pištolj, pratite crvenu tačku na vašem radaru sve dok ne stignete makroa u Diablo Stallion-u. Ubijte dvojicu koji izadu iz automobila, ali se posebno čuvajte onoga sa sačmarom. Najlakše je da ih pregazite sa kolima.

Kad obavite posao, bićete isplaćeni i dobićete poruku na pejdžer da možete kupiti pištolj u Ammunition-u. Obavezno pokupite oružja koja ostanu iz zlikovaca i javite se Luigi-ju za sledeću misiju.

the fuzz-ball (\$4,000+)

Godišnji policijski bal se održava u staroj školi i možete dobro profitirati na situaciji ako momcima u plavom obezbedite skupi zabavu. Rasute po gradu nalaze se zelene tačke koje označavaju lokacije Luigi-jevih 'radnika'. Četiri hiljadzeta za minimalno 4 devojke koje dovezete, a svaka preko toga vredi \$500. Brz auto u koga možete stati vi i 3 putnika je idealan, što ironijom sudbine čini policijski auto idealnim za zadatak. Sentinel ili taxi će takođe dobro poslužiti. Posle ove misije Luigi više nema posla za vas pa ćete morati da se snalazite negde drugde.



Joey Leone

Ovaj mafioza je automobilski entuzijasta i nalazi se u Trenton zoni. Njegove misije možete preuzeti samo između 5 ujutru i 9 uveče. Većina njegovih misija se dobro plaća, ali će i par njih biti popločno teške. Ako se držite Joey-a, upoznaćete još jednu krupnu bnu u Mafiji, Tony Cipriani-ja.

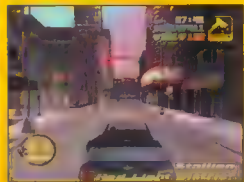
mike lips' last lunch (\$10,000)

Braći Forelli se mora očitati lekcija, a Joey se

dosetio savršenog primera. Mike 'Lips' Forelli će ručati u određenom bistrou. Imate 6 minuta da uzmete njegov auto, odvezete ga u 8-ball bomb shop iza Easy Credit Autos da bi ga minirali, i vratite ga nazad bez ogrebotine. Iako je moguće opraviti štetu koju načinite u Pay 'n' Spray, uverićete se da je lakše samo voziti pažljivo. Kad Lips okrene kontakt, zaradićete najveće pare u dosadašnjoj karijeri.

farewell 'chunky' lee chong (\$10,000)

Chunky valja SPANK za novu bandu, najverovatnije kolumbijski kartel. Uklonite ga na bilo koji način. Naći ćete ga iza Punk Noodle Standa, i na žalost pored njega ćete naći i nekoliko članova Triade. On će početi da beži čim mu se primaknete na određenu daljinu. Možete ga stići čak i pre nego što stigne do auta, ali ako ne, moraćete ga juriti vašim automobilom. Pravilno plasiran Molotovljevi rešava problem za tili čas, kao i miniranje njegovog auta.



van heist (\$20,000)

Ovo je solidno teška misija u kojoj će dobre policijske snage biti tu da vas ometaju. Vaš zadatak je da izlupate blindirani Securicar sve dok čuvari ne iskoče, kada možete preuzeti vozilo i odvesti ga do skladišta. U toku misije primetićete skalu oštećenja na ekranu. Dobićete wanted level jedan onog trenutka kada dotaknete blindirano vozilo, ali ćete morati da ga lupate sve dok ne napunite skalu do kraja da bi čuvari izbegli iz vozila. U isto vreme ne treba da načinite preveliku štetu na Securicar-u niti da ga oterate u eksploziju. Kada preuzmete kontrolu nad ovim sporacem, potrudite se da ne ulebite u neki čorsokak, da vas plavci ne bi nahvatali. El Burro će vas pejdžovati po završetku misije. Ako dovezete Securicar-ove u istu garažu, zaradićete više i više.

cipriani's chauffeur (\$3,000)

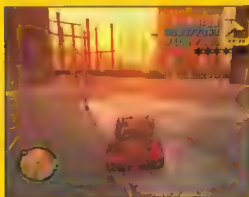
Za ovu misiju, Joey će vas upoznati sa svojim prijateljem i saradnikom Tony Cipriani-jem. On pokušava da iznuđi reket od kineskih perionica, a vaša reputacija vas je dovela na mesto vozača njegove limuzine. Pošto ispratite radar do vaše destinacije, Toni će nastaviti da pritiska Triade na vrlo pogrešan način. Kada se vrati u vozilo, vozite pravo kroz dvojicu koji praste ka vama i odjunte na novu lokaciju na radaru pre nego što neki od njihovih kamiona stigne do tamo. Cipriani je toliko impresioniran sa vašim vozačkim umećem da će vas definitivno zaposliti na neodređeno vreme. Od sada možete kupiti i Uzi u Ammunition-u.



dead skunk in the trunk (\$10,000)

Ova misija zvuči prosto, preuzmite auto u čijem se gepeku nalazi nedavno preminuli rivali odvezite ga do prese blizu 8-ball radnje. Kada stignete na lice mesta plava strelica će pokazivati da je auto koga se morate rešiti Manana, jedan od najgorih automobila u igri. Ako pogledate pažljivije primećujete crni auto na istom parkingu i još jedan skriven niz put. U automobilima su gnevna braća Forelli, ali ne možete učiniti ništa ni jednom od njih dok misija ne počne. Nemate izbora nego da uskočite u Mananu i počnete ludo probijanje do određista.

Automobili koji pokušavaju da vas izguraju sa puta su mnogo brži i jači od vašeg, tako da ćete morati da prikažete sav svoj talenat. Ako se sudarite sa nekim od Forelli-ja misija će početi odmah. Pre nego što misija počne možete dovesti više automobila i ostaviti ih parkirane ispred njih da bi ih usporili. A ako mislite da ih možete ukloniti sa nekim drugim vozilom, probajte. Onog trenutka kada stignete do cilja, samo izbegavajte pragonitelja na bilo koji način sve dok auto ne bude uništen.



the getaway (\$30,000)

Joey Leone vam daje puno poverenja za ovu misiju. Bićete vozač za pljačku banke. Obavezno odaberite dobar auto, naša preporuka je Sentinel. Budite hladnokrvni tokom cele misije, jer morate izbeći policijske potere sve dok akcija ne počne. Vrlo pažljivo vozite od samog početka misije. Pošto zatrubite sirenom, trojica mrštavaca će izaći iz zgrade i ući u auto. Prevezite ih do banke i nikako nemojte prevleći prolaz sa plavim i zlatnim police bnbe-om. Bilo bi dobro da parkirajte u pravcu prolaza sa mitom i čim Joey-evi momci izlete iz banke a plave uniforme preplave kraj vi poručite pravo na mito. To će vam u startu skiniti dve zvezdice i umnogome olakšati putovanje do Pay 'n' Spray servisa. Posle toga opet hladnom vož-

jom do skrovišta i dobićete svoj deo

Marty Chonks

Vlasnik Bitch 'n' Dog Food fabrike ima gomilu ličnih problema i želi da mu vi pomognete. Njegovi poslovi su jednostavni i slabo plaćeni. Njegove misije prihvataje javljanjem na govornicu pored Joey-eve auto radnje i to samo tokom dana.

The crook (\$1,000)

Marty hoće da odvezete zadržali Perennial parkirani ispred njegove fabrike da kupujete njegovog menadžera banke u Chintown-u i dovezete ga nazad u fabniku. Pošto se Marty pobrine za svoje finansijske probleme, morate se rešiti dokaza, tj. odvesti auto do automobilske prese na drugom kraju grada. Posle svega Chonks će iskašljati trčavcu hiljadarku za vaš trud.

The thieves (\$3,000)

Marty je unajmio lopove da provale u njegov stan da bi iscenirao prevartu sa osiguranjem, ali oni sada hoće više keša. I opet ista priča, moraćete da odvezete auto (ovog puta Sentinel) da kupujete lopove. Pošto ih dovezete Marty-ju, moraćete da prefabrate auto da sakrijete dokaze i vratite ga gde ste ga našli.

The wife (\$2,000)

Ponovo Marty? Uzmite auto koji je Chonks pripremio za vas, onda kupujete njegovu enu iz salona i odvezite je do fabrike. Kad Marty završi sa njom moraćete da oterate auto u jezero. Samo se potrudite da ne budete u vozilu kad upadne u vodu. Ako je potrebno uzmite drugi auto da odgurate ovaj u vodu.

Her lover (\$4,000)

Do ovog trenutka su vam verovatno već dojadili i Marty i njegovi poslovi. Uzmite fabrični auto, kupujete pajsera i odvezite ga Chonksu. Svari se odvija malo drugačije ovoga puta, ali vi svejedno dobijate svoje pare i nećete morati da se majate sa ovim propalitetom.

El Burro

Iako je on sitna riba u velikoj šemi, El Burro prepoznaje vaš talenat. Njegove misije prihvataće kada začujete zvonjavu na govornici na Hepburn Heights-u.

Turismo (\$10,000)

Pre nego što vam El Burro poveri pravi zadatka, moraćete da se dokažete u tri potpuno nekoliko BRIH Cheetah-a. Ako vi sa vašim vozilom dođete u kontakt sa nekim od drugih vozača tra odmah počinje. Nećete moći da uništite nijedno od protivničkih vozila čak ni sa oružjem jer su blindirani. Jedino što možete učiniti je da im blokirate put na samom startu tako što ćete parkirati neko krupno vozilo poput autobusa ili kamiona. I da pronađete jako brz auto za trku. Trka se odvija kroz ceo grad sa 18 obaveznih checkpointa. Naravno da

vam nikakva surova brzina neće pomoći ako ne budete stigli na cilj u jednom komadu.

I scream, you scream (\$6,000)

Evo još komad humora. El Burro traži od vas da mu donesete aktovku koja sadrži bombu. Pošto preuzmete bombu, pratite radar do Mr. Whoopie sladoledžijskog kamiončeta. Pažljivo vozite do sledeće lokacije u Portland View. Parkirajte kamionče, zazvonite i uklonite se sa vidika. Kada Forelli banda alavo poleti ka sladoledu aktivirajte bombu koja će pobiti većinu bandu. Za preostale imajte dovoljno olova ili ih pregazite kolima.

Trial by fire (\$10,000)

Vaša sledeća misija je jednostavna. Zgrabite bacač plamena, pratite radar do Chintowna i propržite Triade. Morate ispeći 20 njih za dva minuta. Ovo roštiljanje će vam sigurno podići



wanted level zbog količine poanike koju proizvodite ali ni panduri vam neće predstavljati problem, jer kad već roštiljate dohvatite i plavce malo...

Zaradili ste lakih 10,000, iako od sada imate Trnada na vratu za stalno...

Big-'n'-veiny (\$20,000)

El Burro nije čovek koji bi dozvolio nekom da ukrade celu njegovu kolekciju porno časopisa, da ih rasturi po gradu i OSTANE ŽIV. Naravno, na vama je da uskočite u kombi i krenete za zlikovcem kad se da u bekstvo. Vreme počinje da vam se odbrojava od 20 sekundi, a dobićete po dodatnu sekundu za svaki časopis koji pregazite. Budite vrlo pažljivi da ne prevrnete vaše vozilo dok onaj ne zaustavi svoj kombi i izađe napolje, kada ga naravno treba ukokati. Kad odbavite tovar do knjižare za odrasle, El Burro će vam dati specijalni znak pažnje.

Toni Cipriani

Ovaj bajo ima svoj privatni rat sa Tnadama i vrlo je rad da i vas uvuče u njega. Toni je krupna figura u Mafiji, i preko njega ćete se upoznati sa čovekom broj jedan u poslu. Moramo napomenuti da nije neophodno da završite sve Cipriani misije da bi prihvatili Salvatore-ovu bombu da base misiju i predete na Staunton Island.

Toni Cipriani (\$10,000)

Na vašem prvom poslu za Mr. Cipriani-ja ćete na sebe navući gnev i mržnju svake Triade u Portlandu i sami sebi otežati dobijanje nekih

skrivnih detalja igre. Upozorili smo vas. Sama misija od vas zahteva da uništite tri kombija puna Triade koje imate na radaru. Prvo ćete poći do 8-bali bomb shop da kupite kutiju granata, bilo da odlučite ili ne da ih upotrebite za ovu misiju. Prva dva kombija će se kretati normalno ukoliko ne pokušate da ih isterate sa puta. Kada odradite prva dva komada, treći će podivljati i znatno vam otežati posao. Granatama ćete možda teško uništiti kombije, ali je moguće. Kao drugu varijantu možete koristiti udaranje vozilom i drive-by Uzi napade (pucanje iz vozila) ili ih prosto otmite i rešite ih se kako znate

The pick-up (\$10,000)

Vaš sledeći posao je da donesete reket, koji je slučajno baš u srcu Chinatowna. Kao što ste mogli i da pretpostavite onog sekunda kad uzmete paket zaskaču vas Triade. Ako niste uvezli auto u prolaz moguće je i da dobijete bitku čistom silom (samo nemojte stajati u sred meteža i hvatati olovo). Ali sa obzirom da je prolaz dovoljno širok da u njega možete uvesti auto, i kao što ste već više puta do sada imali priliku da se uverite, mnogo ćete bolje proći ako ih pregazite kolima.

Salvatore called a meeting (\$15,000)

Vreme je da malo provozate limuzinu. Kad vozite normalno ne oklevajte da često koristite kočnicu, ako ne želite da se brukate sa izgrebanom limuzinom. Salvatore Leone, kralj mafije u Liberty City-ju, je sazvao mting i napravio diskutabilnu odluku da se svi njegovi najbolji ljudi voze u istom autu. Kada prihvatite misiju počinje igra PRATITE radar. Pokupićete limuzinu iz Joey-eve garaže i produžiti do Luigi-jevog kluba i onda do Toni-jevog restorana.

Kada Cipriani uđe u auto, Triade upadaju sa teškim kombijima u pokušaju da ubiju više muva jednim udarcem. Trebaće vam mnogo znanja i malo sreće da stignete do ulaza u Leone-ovu rezidenciju, gde morate izbeći još dve Triade koji blokiraju ulaz. Pazite na vašu desnu stranu. Kada uđete u Salvatore-ovu garažu morate kompletni još jedan Salvatore-ov zadatak pre nego što možete dalje napredovati u igri.

Tnads and tribulations (\$30,000)

Toni-ju je konačno dosta Tnada, pa šalje svoja dva čoveka zajedno sa vama u atentat na trocu voda Triada. Da bi efikasno koristili pojačanje koje ste dobili obezbedite vozilo u koje mogu stati putnici. Na radaru imate tri mete i počinjete.

Jedan od vođa se nalazi u istoj zoni koju je Chunky voleo da posećuje i nije dostupna vozilima. Kada vi i vaši momci završite sa prvom metlom krenite ka sledećoj lokaciji na radaru. Još jedan od glavešina blej ispred fabrike ribe. Shvatićete da ima podršku kada mu prdetate ali nije u pitanju ništa što vi i vaši poslovni sarad-

nici ne možete da rešite. Pre nego što podete ka trećoj lokaciji, možete iskoristiti priliku da ukradete Belly Up kamion za ribu. Najzastichenija meta je Iza kapija Turtle Head Fish kompanije. Postoji više načina da ga uklonite, uključujući lob udarce granatama ili Molotov-jevim koktelima, ili iskoristite kamion da razvalite kapiju ili šta god vam padne na pamet.



Blow fish (\$30,000)

Ovo je vrlo linearna i relativno laka misija. Treba da odvezete mimirano vozilo i odvezete ga u fabriku ribe iz prošle misije. Jedina caka je ta što vozite dubretarsku kršinu, a imate vremensko ograničenje i merač oštećenja tj. bomba se može aktivirati i pre vremena. Posto preuzmete vozilo od 8-balla, vozite staloženo sve do kapije fabrike. Kad se kapija otvori parkirajte u plavom markeru, aktivirajte bombu i dajte petama vetra. Ovom eksplozijom završavate Tonijeve misije.

Salvatore Leone

Sal je čovek na vrhu u Portlandu. Donu se dopadate na prvi pogled i nudi vam četiri misije.



Chaperone (\$10,000)

Vaša prva usluga Salvatore-u je da izvedete njegovu omiljenu devojkicu uvezu u grad lako ćete vi samo voziti. I to ponovo limuzinu. Prvo ćete morati da vozite mladu damu do dokova da kupi malo stimulativnih sredstava od njenog

omiljenog snabdevača Chico-a. Od njega saznate za žurku u Atlantic Quays-u, što postaje vaša sledeća destinacija. Morate da odbacite Mariu i sačekate je, imajući na umu da nikada nije na odmet biti spreman da napustite žurku u žurbi. Ne zadugo posle toga začuće zvuk sirena i upadate u sred policijske racije. Obezbeđenje će pripucati na pandure a organi reda će zauzvrat otvoriti vatru po masi. Ne mrđajte dok Maria ne bude bezbedna u automobilu. A onda po gasu i nazad u rezidenciju Leone.

Cutting the grass (\$15,000)

Možda izgleda prosto, ali ovde imamo nekoliko alternativnih pristupa koje vredi pomenuti. Sal sumnja da odnekud informacije cure u kolumbijski kartel. Saznaćete da je Curly Joe pacov. Dobijate informaciju da Curly obično uzima taksi kući kada završi posao u Sex Clubu 7. Ako budete pratili njegov taksi do cilja, na ekranu ćete imati skalu koja označava koliko je meta sumnjičava. Zato se bolje držite podalje od njega dok ne stigne do odredišta. Postoji i zanimljiva varijanta u kojoj ćete ukrasti taksi i vi lično ga prevesti do Portland Harbora. Pošto se Sal-ove sumnje

potvrde, na vama je da eliminišete izdajnika.

Bomb da base (\$150,000)

Ovaj poslić je podeljen u dva dela i u suštini je najteža misija do sada. Poenta je da očitate kolumbijska lekciju. Prvi deo je dosta kratak. Pošto prihvatite misiju posetite 8-balla. Trebaće vam 100,000 da pokrijete troškove. 8-ball će vam dati snajper i spremni ste da počnete. Ukočite u auto i odvezite se do Portland Harbora zajedno sa Osmicom. Kada stignete do naznačene lokacije, partner će vam reći da će on uskočiti u čamac kad opalite prvi hitac. Ako hoćete sbi da malo olakšate misiju, pronađite adrenalinsku pilulu na donjem nivou na desno koja će vam značajno olakšati nišanje. Nadite dobru lokaciju sa koje ćete pucati (poželjno na krovu skladišta) i počnite. Onog trenutka kada opalite prvi metak, Osmica krene. Morate mu obezbediti čist put i osigurati da kolumbijski ne dobiju šansu da ga izrešetaju. Pucajte u crvenkastu burijku koje će eksplodirati i eliminišati protivnike. Ako dobro obavite posao, Osmica će postaviti bombe i misija je skoro gotova. Kad brod potone povratitićete svoju investiciju plus dodatnih 50,000

Last requests (\$20,000)

Upozorenje

Pošto prihvatite ovu misiju, možete smatrati svoje veze u mafiji prekinutim. Portland će za vas postati vrlo vruća teritorija tako da bi bilo dobro da završite sve što imate u Portlandu (rampage misije, skrivene predmete i ostalo...) pre nego što prihvatite Salvatore-ovu finalnu misiju.

Zadatak je sledeći. Salvatore traži od vas da mu učinite SITNU uslugu - da se rešite prokazanog vozila. Čini vam se da je ovo ISPOD vaših

STAUNTON ISLAND



STUDYING IN THE 21ST CENTURY

[illegible]

STAUNTON ISLAND

Hidden Package Locations

- 35 Behind Rock & sea wall
- 35 Behind R&R sign
- 36 Hospital overhang
- 37 Stadium entrance
- 38 Street-side of university
- 39 2nd level room inside construction building
- 40 Top of bridge (use steel beams)
- 41 Inside Colombian garage
- 42 Inside construction site
- 43 Garage next to carpark
- 44 Second floor of carpark
- 45 Uncle B&S Deli & Grocery alley
- 46 On rooftop (jump off bridge)
- 47 Under tunnel, near a ramp
- 48 Basketball court
- 49 Center median of drawbridge
- 50 Beneath park bridge
- 51 End of dock
- 52 Alleyway near Callahan Bridge
- 53 Top of museum stairs
- 54 Jump from pier
- 55 Police station back lot
- 56 Lot leading to Police station
- 57 Behind Church
- 58 End of alley
- 59 AmCo underground parking garage
- 60 Top of AmCo roof
- 61 Inside building, upstairs
- 62 Door facing intersection
- 63 Roof in projects area
- 64 Behind some rocks
- 65 Behind building in projects area
- 66 Underground carpark
- 67 Top of walkway
- 68 Behnd statue
- 69 K&N's casino roof

možnost, zar ne? Dok budete putovali ka Red Light Districtu dobijete poruku na pejdžer od Marie. Automobili kojeg treba da se rešite je podešen da eksplodira kada date kontakt! Pokušajte Marinu upozoriti i prabte radar preko Callahan Bridge-a do novootvorenog puta za Staunton Island. Kao dodatak lociranju novog skrovišta, primetite novu tačku na radaru. Asuka Kasen, Marinin Yakuza kontakt. Vlas sledeća misija je test lojalnosti, pa bi bilo dobro da istražite novi teren i osmotrite. Kada budete spremni podite ka velikom A na vašem radaru.

Asuka Kasen

Marin prijatelj, Asuka, je vaš dodir sa Yakuzom i on je vaš prv. bos na Staunton Islandu. Yakuza Stinger koji je parkiran ispred Marine kuće je vaš kan auto za većinu misija, a same Yakuze će vas uvek trebrati dobro.

Sayonara salvatore (\$25,000)

Ova misija zahteva od vas da umeknete vašeg bivšeg šefa Salvatore-a da bi dokazali svoju lojalnost Yakuza. Kada prihvatite ovu misiju, Asuka će vas obavestiti da napušta Sex Club 7 za tri sata. Postoji više načina da završite ovu misiju a mi vam preporučujemo da čak sam te igru i pokušate da ovu misiju završite na još neki način, sigurno ćete živati.

U ovom stadijumu igre trebalo bi da možete da kupite granate, AK 47 i sniper u Ammunition-u. Sve dok ne dodate baš bizu. Sa vatorevi ljudi neće biti alarmirani na vaše prisustvo. Sniper će vam poslužiti za klasični pentat. Preko puta kluba je zgrada čije stepenice vode na krov otpozadi što vam daje idealan ugao. Međutim, pucanj možete izvesti i sa ulice pošto su ljudi sa oružjem normina pojava na ulicama Liberty City-ja. Kada meta napusti klub, prosto nanišajte i pucajte i vaša misija je gotova. Možete takođe pokušati i sa granatama, Molotovljevim koktelčićima ili autom ili ga sačekajte ispred kuće. Ovo je jedna od najliveranijih misija u igri, pa sami odžite kako ćete je završiti.

Paraziti purge (\$5,000)

Fotograf nekog žutog magazina bi da napravi nekoliko snimaka Asuke i Marie. On se mota oko dokova. A na vama je da otmete čamac da bi poturili i eliminisali metu. Ako otmete policijski čamac, moći ćete da pucate sa čamca i da potopite njegov. Ako ga ne uštite pre nego što stigne do dokova, moraćete da ga ste pre stignete ili da nastavite poturu ko ima. Ako meta uspe da napravi dovoljnu distancu između sebe i vas misija je propala. U slučaju surveillance (\$15,000)

Za razliku od sayonara salvatore misije, ovde vam je sniper neophodan za zadatak. Pokušajte jedan u Ammunitionu ako ga već

nemate ili možda nemate dovoljno municije za isti. Više meta će se pojaviti na radaru, a vi birajte redosled. Samo pazite na vremensko ograničenje.

Velike plave strele označavaju mete kada su vam u vidnom polju. Većina vaših protivnika se nalaze u zgradi preko puta Kenji kazina. Popnite se stepenicama na vrh i posmićajte špijune. Još jedna grupa mafijaša se nalazi blizu kombija i okomiće se na vas ako vas primete. Poskadjajte i njih iz daljine ili sa granatom ili nekim jačim oružjem. Ima još špijuna koji se motaju po parku, pa ih se rešite kako znate.



Posle ove misije moći ćete da primete misije i od Asukinog brata Kenji-ja, a i od Yardie šefa King Courtney-a za dodatne tezgice.

Payday for ray (\$10,000)

Ovaj posao je trka protiv vremena koja će vas



verovatno podsetiti na film Die Hard. Dobijete kovrtu koja sadrži isplatu za korumpiranog policajca, ali umesto da je isporučite direktno njemu on će tražiti od vas da junte po gradu od govornice do govornice. Treba vam brz auto i wanted level NULA.

Vozite u Torrington, Belleville, Liberty Campus i nazad u Belleville pre nego što se tajmer isključi i sretnete se sa Ray-om u javnom kupatlu. Govornice mogu biti teže uočljive, pa ćete morati da pokušate par puta.

Two-faced tanner (\$20,000)

Asuka traži da uklonite pandura koji se infiltrirao u organizaciju. Možda će vam biti poznat ovaj lik, razmislite samo, pandur na tajnom zadatku koji voz. automobile, khm. Ali biznis je biznis. Tannerov auto je parkiran ispred kazina, ali mu neće proći sve dok vi ne dodete do plavog markera.

Upozoravam vas da će prvi vaš agresivni akt dovesti do toga da vam wanted level skoči na 4 zvezdice što ovaj zadatak čini opasno

teško. Sa pravim oružjem bi mogli da pogodite metu čim on napusti kazino, ali ima i drugih načina da ga smaknete. Ako pokušate da udarate njegov auto vašim dok ne eksplodira će biti poprilično teško pa bi mogli i da napuče iz kola. Možete i da ga pošaljete na kupanje u jezero, što je vrlo efektivno pod uslovom da imate dovoljno teško vozilo. Bilo kako bilo kad ga odradite dobijete svojih dvadeset 'ljada.

King Courtney

Ova, Yardie bos će vas kontaktirati preko govornice nedaleko od vašeg skrovišta. Kao i El Burro, Courtney traži od vas da se dokažete u trci pre nego što vam poveri svoje prljave poslove.

Bling-bling scramble (\$1,000 puta broj checkpointa)

King vas poziva da se takmičite u trci preko Staunton Islanda. Ovog puta, umesto da budete prvi na finiš liniji, treba da imate najviše overenih checkpointa. Trebace vam i brz i izdržljiv auto, jer ćete imati nekoliko garantovanih čukanja tokom trke. Preporučujemo Stingera, Infernusa i Cheetaha. Svaki put kad neki od vozača oven check, on nestaje i svi hitaju ka sledećem. Kad vi ovente checkpoint bivajte nagrađeni sa hiljadarkom. Pošto vam ne treba ju svi checkpointi za pobeđu, a takmičite se sa nekoliko vozača, ne očekujte vas težak put do pobeđe.

Uzi-nder (\$10,000)

Pošto prihvatite ovu misiju, dvojica od Kingovih ljudi će doći da vas pokupe u Perennialu. Dobijate instrukcije da vozite do Hepburn Heightsa u Portlandu i uklonite 10 Diablosa iz svog automobila. Ako izdajte iz auta misija propada, a Kingovi ljudi će

to smatrati kao čin izdaje. Trebalo bi da nadete doste Diablosa unaokolo koje možete ili pregaziti ili napucati drive-by tehnikom. Pay'in Spray je odmah uz ulicu ako panduru počnu da vam prave probleme. Kad ispunite kvotu, odvezite se nazad u Staunton Island i odbacite vaše nove prijatelje u Newportu.

Gang car round up (\$10,000)

Da bi mogli da openu komotno na neprijateljskoj teritoriji, Yardies-i moraju da nabave nekoliko protivničkih vozila. Yakuza Stinger nije problem, ali za Mafia Sentinel i Diablo Stallion ćete morati da se vratite u Portland, gde jedva čekaju da vas vide. Na mišanu.

Mafia Sentinel je najveći izazov, pa bi bilo najbolje da po njega podete prvog. Od svih bandi u Portlandu koje vas mrze, Mafia je najopasnija. Čak i ako nikada ne zaustavljate auto, par hitaca iz sačmarice će vas srediti pre nego što shvatite šta se dešava. Pokušajte da maznete auto a da se pritom ne približite suviše njihovoj teritoriji i vratite se u Staunton **ŠTO BRŽE**

I za Diablo Stallion ćete morati da se vratite nazad ali sve dok nema Mafia, nema ni većih problema. Hepburn Heights blizu vašeg starog skrovišta je idealno mesto da otemete ovaj auto. Yakuza Stinger ćete lako pronaći ako prokstrantite po gradu preko dana blizu Love Media zgrade ili Asukinog stana. Ili prosto pozajmite neki koji prolazi ulicama Staunton Islanda.

Pošto ste se dočepali svih vozila odvezite ih u mali garazu naznačen na mapu. Parkirajte ih pažljivo i završili ste misiju.



Kingdom come (\$10,000)

Ako igrate ovu misiju prvi put i ne znate šta da očekujete, čeka vas iznenađenje. Prvo imate minut i po da stignete do parkinga u Bedfordu, pa uzmete brz auto. Kad stignete tamo treba da dobavite vozilo koje sadrži nešto od vrednosti za King Courtney-ja. U kolima je poruka od njegove bivše devojke i u trenutku. Na početku ste praktično okruženi kombijima, ali imate par sekundi pre prvog udarnog talasa. Ako imate pristup nekom moćnom oružju kao što je M16 ili rocket launcher, iskoristite ga da odmah smaknete jednog od kombija. Posle ovoga bežite ka jednom od izlaza. Ako vas progone okrenite se i eliminišite ih sa bezbedne daljine. Lagano osvajajte prostor sve dok ne budete imali čist hitac ka kombiju ili smaknete ludaka koji stoji dovoljno blizu kombija da bi ga ubili eksplozijom kombija. Ako dozvolite nekom od njih da vam se previše približi, ostavite sve i bežite ili ste gotovi. Moraćete da uništite dva četiri kombija da bi kompletirali misiju.

Ray Machowski

Veliko R na vašem radaru je paranoični, korumpirani pandur koji je spreman da debelo



IZDVOJI da bi se zaštitio. Njegova baza operacija je javno kupatilo u Belleville Parku.

Silence the sneak (\$30,000)

Postoji čovek pod programom zaštite svedoka koji je spreman da svedoči protiv Raya. To ne smete dozvoliti. Prاتب radar od apartmana u Newportu gde je meta prikriivena. Sinematik koji sledi će vam skrenuti pažnju na otvoreni prozor. Morate ubaviti Molotova ili granatu kroz otvoreni prozor da bi zbrisali svedoka, što može biti nezgodna operacija. Samo budite uporni i pokušajte da ne ubijete sebe. Kada ostavate direktan pogodak, garaža će se otvoriti a ka vama će poleteti mnogo vrućeg olova, dok će svedok pokušati da utekne u automobilu. Metu možete blokirati na parkingu uz pomoć nekog većeg vozila ispred garaže pre nego što ubacite granatu ili možete parkirati vaše vozilo u prolazu kao dodatnu meru predostrožnosti. Zarobljenog ćete ga lako regulisati, a vama na volju je i da preskočite sve ovo i upustite se u jurnjavu sa njim. Svakako misija nije gotova dok svedok nije ućutkan.

Arms shortage (\$10,000)

Uspešan završetak ove misije bi mogao biti vrlo koristan u vašoj karijeri. Suma određena za nagradu je nebitna, ali pristup vojnom magacinu i te kako jeste bitan. Ray vas šalje u Rockford da pomognete njegovom jednorukom prijatelju protiv Kartela. Kada završite razgovor sa vašim novim kolegom imate malo dragocenog vremena da se pripremite za napad.

Pored glavnog ulaza je mali prolaz u zadnjem uglu skladišta koji je kratak moćnim oružjem, uključujući M16 i rocket launcher. Da bi se dočepali poslednjeg moraćete se popeti na krov vašeg vozila (poželjno VISOKOG vozila) i onda skočiti na katuje. Možete takođe razmisлити da li da upotrebite Barracks OL da blokirate glavnu kapiju ili da iskoristite vozilo koje ste dovezli da blokirate drugi ulaz. Kad završite i sa poslednjim pripadnikom kartela radnja počinje sa radom.

Evidence dash (\$10,000)

Kompletriranjem ove misije steći ćete naklonost najmoćnijeg čoveka na Staunton Islandu. Pikap prevozi dokaze koji bi mogli da značajno oštete čovekovu reputaciju. Moraćete da izlupate kamionče 6 puta da bi istresli sve dokaze, a onda da zapalite i vozilo i dokumenta. Samim dodirima sa pikapom ćete dobiti dve zvezdice, pa ako ne želite da trošite vreme da smanjite wanted level, prosto pazite na policijske automobile. Trebace vam brz i izdržljiv auto za ovu misiju.

Gone fishing (\$15,000)

Iz razloga sigurnosti Ray traži od vas da eliminirate njegovog part nera. Naći ćete metu kod dokova blizu Portland Rocka. Otmite policijski čamac i pošaljite ga na dno jezera, ali se čuvajte mina koje ostavlja u vodi. Možete ga podržavati i ponekom raketicom ako ste kupili neku u Army Surplus radnjici.

Plaster blaster (\$10,000)

Čovek kojeg ste pokušali da ubijete u misiji silence the sneak, je živ mada se ne oseća dobro. Ipak on je i dalje voljan da da svoj iskaz što se Rayu nikako ne sviđa. Imaćete još jednu šansu da ga smaknete i sprečite da Machowski završi u čuž.

Svedoka transportuju u ambulantnim kolima. U stvan postoje dva vozila od kojih je jedno mamac. Ne postoji način da ih razlikujete vizuelno pa ćete morati da rizikuete. Od trenutka kad nasrnete na ambulantna kola dobićete 3 zvezdice. Ako izlupate prava kola (ili ih popalite raketom) iz njih će ispasti vrlo



izdržljiv oklop u kojem se nalazi svedok. Da bi ga uništili moraćete da mu nanesete više štete nego samom kombiju, tako da možda ne bi bilo loše da posetite Pay 'n Spray da bi skinuli wanted level. Ako nećete da čekate počnete najludi mogući maltret, gazite ga automobilom i udnite sa najjačim oružjima koje imate. Samo ne pokušavajte sa Molotovima ili bacačem pištolja jer je otporan na plamen.

Kenji Kasen

Asukin brat vodi veliki kazino i predvodi Yakuze na Staunton Islandu. Kenji za vas ima

nekoiko dobro plaćenih posila, tako da zapamtite - ne ujedajte ruku koja vas hrani, barem dok ne nestane hrane

Bank bust-out (\$30,000)

Ova misija predstavlja atentat na Liberty City Police Department u Torringtonu. Prvo ćete morati da DOBAVITE policijski auto, koji ćete onda odvesti u u 8-ball Newport shop na Ugradnju eksploziva. Kad to obavite, odvezite auto pažljivo kroz kapiju u policijsku stanicu. Parkirajte kako je naznačeno, aktivirajte bombu i potražite zaklon. Pošto bomba eksplodira, Kenijev saradnik će biti slobodan a vi ćete imati 3 zvezdice. Brzo uskočite u policijski auto i vozite na desno da pokupite police bribe. Na putu do sledeće destinacije na radaru 'Pay 'n' Spray naravno' ugrabite pravi trenutak da zamenite vozilo. Pošto ga ofarbate, odbacite putnika na zadnju tačku na radaru i zaradili ste svojih 30 kila

Grad theft auto (\$25,000)

Kenji želi da svojoj kolekciji automobila pridoda još i Stingera, Infernusa i Cheetaha



Automobili će biti označeni na radaru, a vi posao morate završiti za 6 minuta. Što je još važnije, auto moraju biti u perfektnom stanju. (KO CASA, heh)

Ako napravite ma i najmanju ogrebotinu moraćete da odvezete auto u Pay 'n' Spray koji zgodno lociran pored garaže. Ova procedura će vam oduzeti i vremena i novca, pa se potrudite da je izbegnete. Da bi izbegli dodatnu frustraciju, vrlo pažljivo parkirajte auto i sačekajte poruku da ste obavili svaki posao pojedinačno, pre nego što izađete iz vozila

Jeal steal (\$25,000)

Yardiji i Kartel su napravili dli nepovoljan po Yakuze Na vama je da raskinete ugovor. Vozite severno od Newporta i ukradite jedan od Yardie Lobosa. Oni su crvenkast i sa svetlijim krovom, a možete se i igrati sa hidraulikom dok se vozite. Odvezite svoj novi auto do naznačene tačke na radaru da bi saznali lokaciju planiranog sastanka između Yardija i Kartela. Svirajte u pozdrav Kartelu, a onda nemilosrdno pregazite većinu. Pošto ste završili, uklonite vozila i pokupite aktovku. Odnosite je Keniju i završili ste

Shia (\$10,000)

Možda su sve prave Yakuze zauzete. Bez obzi-



ra, vaš je posao da prokstarite gradom i prikupite reket. U početku je dovoljno jednostavno pratiti radar. Prosto ćete svratiti i pokupiti 'nce. Zvrčka je u tome kad u Belleville Parku saznate da su opjačkani i nemaju čime da plate. Odgovorni su Diablosi, pa ćete morati da svratite do Portlanda da rešite problem. Vaš radar će pratiti tašnu sve do Hepburn Heights. Ovi momci nikad neće naučiti. Ako imate snajper, lako ćete posmicati svakog pojedinačno iz daljine bez buke. Samo budite dovoljno daleko. Ako ne, tu je i dirtniji pristup. Kada je tašna u vašim rukama, odnesite je Keniju u kazino.

Smack down (\$10,000 + \$1,000 za svakog eliminisanog Yardija)

Vaši raniji pokušaji da uništite odnose Yardija i Kartela ipak nisu imali uspeha, pa vas gnevni Kenji šalje u akciju eliminacije što više Yardie dilera. Kad počnete napad, dilen će dići graju telefonima, pa nećete imati baš previše vreme-



na da završite misiju. Definitivno vam treba brz auto za ovu misiju.

Dilen su male rozikaste tačke na vašem radaru. Ima ih svuda unaokolo pa ne morate birati. Prosto nadite najbližeg distributera SPANKa, eliminisite ga i nadite sledećeg. Najbrži i najefikasniji način da ih smaknete je da ih pregazite kolima, ali pripazite na peške, jer će vam se plavci naći na vratu očas posla. Ipak, ova misija ne bi trebalo da vam zada mnogo muke. Pošto ste smakli minimum od

9'8 Yardija, vaš posao sa Kenijem je zaključen

Donald Love

Jedan od najuticajnijih i najmoćnijih ljudi u Liberty City-ju, Love sebe smatra nedodirljivim od strane zakona. Misije za njega ćete izvršavati na Šatuntonu i Shoreside-u, a mnoge od njih su nezgodne

Liberator (\$40,000)

Ova misija zahteva od as da izbacite starog Donaldovog prijatelja iz kandži Kartela. Drže ga u skladištu u Aspatnju. Moraćete da otmete Cartel cruiser da bi se infiltrirali u njihov skrovište, tako da ćete morati malo da se provozate da bi našli neki. Fort Staunton je prosto krcač ovim velikim plavim kamionima, pa bi možda bilo dobro da prvo potražite tamo

Kada budete u posedu Kartelovog vozila, podite ka njihovom skrovištu prikazanom na radaru. Kapija se neće otvoriti sve dok ne dovezete cruiser direktno ispred nje tako da imate nekoliko opcija. Ponovo, snajper je sjajan način da iskoristite slabosti Al-a. Sa odgovarajućim uzvišene tačke možete ih posmicati neprimetno. Kada eliminisite sve koji su na otvorenom moraćete da prodete garažu u potrazi za taocem. Na levom kraju od ulaza treba da otvorite drugu garažu. Unutra je čuvar Ubijte ga i dovedite starijeg gospodina u Donaldove prostorije. Ne bi bilo loše da zadržite cruisera za sledeću misiju

Waka-gashira wipeout

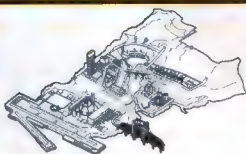
U cilju da zakuvate odnose između Kolumbijaca i Yakuza, Love traži od vas da smaknete Kenji Kasena. Pre nego što izvršite hit, očigledno morate završiti sve Kenjijske misije, tj. ako vam je stalo da ih sve završite. Kad budete spremni sedite za volan Cartel cruisera i uputite se ka garaži na više nivoa u Newportu gde Kenji ima sastanak

Kad se popnete na poslednji sprat, brzo završite sa Kenijem (označen je plavom strelicom) i nagazite gas. Ne usporavajte ni zbog čega, ili će vam Kenjijski čuvari potpratišiti pete. Ako baš žudite da prvo smaknete dvojicu prangjaša ispred njega, pregazite Kenjiu i naništanite vozilom rampu na suprotnoj strani parkinga. Nikako ne usporavajte jer imate tri zvezdice. Vozite sve dok ne izađete iz Newporta i tada je misija završena

A drop in the ocean

Završavanjem ove misije otvara vam se treća i finalna zona u igri, Shoreside Vale. Iz nekog neobjašnjeg razloga, 6 vrlo važnih paketa nepoznate sadržine će biti izbačeni iz teretnog aviona u zaliv. Donald ih želi, a vaš je posao da ih donesete. Brz čamac će lako naći na dokovima iza Asukine lokacije. Kad nabavite čamac, odvezite se na lokaciju na radaru koja označava avion. Avion će početi da izbacuje tovar posle dva minuta od početka misije, bez

A man in a dark jacket and light-colored pants stands next to a white truck at night. The truck has a large white tank or container on its side. The scene is illuminated by red and blue lights, possibly from a fire or emergency vehicle.



STUDENTS IN VOLS
CONTACT RECRUITER
CUT AS A HIGH SCHOOL SENIOR
CUT AGAIN IN COLLEGE
REMOVED FROM SERVICE
GAVE UP
FIGHT 2002
FIGHT THE BATTLES FOR THE
COUNTRY AGAIN

- 70 West dome
- 71 East dome
- 72 First Tower
- 73 Lower dam helipad
- 74 Behind boulevard
- 75 Behind most western house
- 76 Porch of third most western house
- 77 Porch of fourth most western house
- 78 In swimming pool of mansion
- 79 Picnic tables
- 80 Drop to roof from cement walls, enter
fenced in area
- 81 In overpass tunnel
- 82 On roof behind Police station
- 83 Behind old drum building
- 84 Behind billboard and van
- 85 Apartments entrance
- 86 Between apartment buildings
- 87 Blue container east of hospital
- 88 Behind hospital
- 89 Rooftop (use stairs to climb opposite building
and jump to roof)
- 90 Between garage and wall
- 91 Under wooden bridge
- 92 Across from airport parking lot
- 93 Under wing of plane
- 94 Near dome
- 95 Under plane
- 96 Between airport and billboards
- 97 Lowest subway level
- 98 On helipad
- 99 Runway near water
- 100 End of runway

- Island Edge
- Road
- Et Train Track

obzira gde se vi nalazili. Pošto kupujete pakete, wanted level će vam se popeti na PET ZVEZDICA!!! Od ovog trenutka na vratu će vam biti iskusni FBI vozači u brzim crnim automobilima. Na vama je da odlučite hoćete li da se dokazete kao majstor za volanom na putu do Love Media ili da prvo posetite Pay 'n' Spray. Kada završite ovaj posao, saznaćete da je most koji vodi u Shoreside Vale popravljen.



I dok Shoreside Vale nije toliko bogat misijama i tajnama kao druga dva ostrva, ova zona JE najteža

Ne bi bilo loše da odvezete par taxi misija ili se čisto provozajte unaokolo pre nego što počnete prve misije. Možda bi mogli da probate da obavite prvo Rayovu misiju jer ćete u njoj dobiti nešto što će vam biti od koristi za ostale misije

D-Ice
Voda Red Jacks će vam poslati poruku na pejdžer čim stignete u Shoreside Vale. I dok je njegova banda jedna od najmanjih u igri, on će nekako uspeti da skrpi nešto keša da bi koristio vaše usluge u par misija

Izi-money (\$10,000)

Glavni rivali Red Jacksa su grozni Purple Nines. D-Ice zahteva od vas nekoliko drive-by pucanja u cilju oslabljivanja neprijateljskih snaga. Cilj je da smaknete 20 Ninesa na kratkim ulicama Wichita Gardensa, što može biti vrlo težak zadatak. Prilikom napada nemojte voziti prebrzo, jer ćete rasuti rafal previše široko. Kolateralna šteta u vidu pešaka je u redu, samo ako ne preterate, jer vam nikako ne trebaju organi za vratom. Omiljeno vozilo Ninesa je Rump XL, a najbolje bi bilo da misiju odradite bez mnogo napuštanja vozila

Toyminator (\$10,000)

Ova misija je ista kao i ostale Toyz misije, samo što je ulog značajno veći. Imate 4 eksplozivna RC vozila da uništite tri od devet Ninesa. Pritisnite krug kad im budete dovoljno blizu da bi aktivirali eksploziv, ali nemojte pogrešiti više od jednom

Rigged to blow (\$10,000)

Neko, pretpostavljeno neki od Ninesa, je mini-rao D-Iceov ganc nov Infernus. Moraćete da

odvezete auto čak do St. Marks garaže u Portlandu da bi vam demontirali bombu. Vozite vrlo pažljivo jer će samo par preciznih hitaca biti dovoljni da aktiviraju bombu. Pošto je auto deminiran, odvezite ga PAŽLJIVO do mesta odakle ste ga uzeli, kako je naznačeno na radaru. Ako ga ogrebete sledeći vam vožnja do Pay 'n' Spray

Bullion run (\$25,000)

Avion koji je nosio dragocenu platnu se srušio u zoni Pike's Creeka. Reč je o velikoj lovi, pa vas D-Ice šalje u pomenutu oblast da prikupite rasute komade i donesete ih nazad u njegovu garažu. U toku misije primetićete da vam prikupljanjem komada platne automobil postaje sve teži i tež. Znači nadite veliki auto sa mnogo konjica opd haubom. Ne morate sve komade odneti u garažu u jednoj tun. Ako panduri pokušaju da vas zaustave samo ih odvedite u drugom pravcu i vratite se svom poslu. Kad prikupite 30 komada možete i da odmonte.



Rumble (\$10,000)

Za ovu misiju će vam i te kako trebati maksimalna energija i armor. Na kraju krajeva pozvani ste na fajt. Kada prihvatite misiju, odvezite do D-Iceovog brata za dodatni info. Lokacija je Wichita Gardens. Propozicije su - bez automobila i bez vatrenog oružja. Pa čak i sečiva i ostala priručna sredstva su pod sumnjom.

A kada stignete na odredište možete se slobodno razmahati. Ako uspete da grupišete Ninesa biće vam značajno lakše da ih opiegelate. Samo vredno udarajte, šutirajte i već pmenjajte stečene tehnike dok svi ne budu u horizontu

Donald Love

Mr. Love ima za vas još nekoliko poslića pošto otključate Shoreside Vale.

Grand theft aero (\$50,000)

Ova misija je na neki način nastavak misije a drop in the ocean. Avion koji je izbacivao tovar se sada nalazi u hangaru na aerodromu Francos International, a vi treba da nabavite pravi predmet za Donalda. Zapuštite se ka Shoreside

Valeu, pa ka aerodrom, ali budite pažljivi u prilazu tački na radaru. Avioni čuvaju članovi Kartela, koji će vas spucati kao ništa ako nesmotreno izletite pred njih.

Snajper će vam biti vrlo poželjan za ovu misiju. Kada počistite četvoricu kartelovaca, ustanovićete da se ono što tražite više ne nalazi u avionu. Onda ćete primetiti kombi sa velikom plavom strelom preko njega, i iako ćete verovatno prvo pomisliti da treba da ga oduvate, treba da učinite upravo suprotno. Ispitajte ga pažljivo da bi shvatili da pripada Panlantic Construction Company. Sledeći korak je da pronađete gradilište na Staunton Islandu

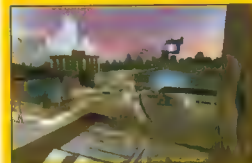
Na samom gradilištu se nalaze mnogobrojni Kartel pucači, pa ćete prvo morate da izvršite temeljno čišćenje terena (preporučljivo sa snajperom) pre nego što krenete unutra. Kada ih sve ukinete, uđite u lift a onda sledi sinematik. Uzećete paket i naći sa Asukom, koji će preuzeti zonu nakon ove misije. Još misija - kasnije

Escort service (\$40,000)

U poređenju sa Love-ovom prošlom misijom, ova je vrlo jednostavna. Samo što je naslov misije zavarava. Pratićete čoveka kojeg ste spasil ranije da bi potvrdili sadržaj paketa koji ste dobili u prošloj misiji. Kartel hoće dobiti predmet nazad, pa ćete morate da ih malo OBESHABRITE i zaštitite kamion u kojem se nalazi materijal. Prosto udarajte i napucavajte tj. brinite se o napadačima sve dok vaš kolega ne stigne do AMco garaže i ne parkira se

Decoy (\$35,000)

Ovo je nastavak prošle misije. Kao što sam naslov misije kaže, vi ćete biti mamac da bi skunuli pritisak sa čoveka kojeg ste upravo ispratili. Kad uskočite u naznačeni auto, postaćete vrlo tražena roba. VRLO tražena roba. ŠEST ZVEZDICA!!!



Moraćete da izbegavate policiju, FBI i vojsku puna tri minuta! Najlakši način da ovo obavite je da se zabodete negde u garažu ili u Pay 'n' Spray (iako vam to neće skinuti wanted level). Kao alternativno rešenje možete bežati u metro ili na aerodrom. Onog trenutka kada vreme istekne - bezbedni ste

Posle ove misije, dolaskom u Love Media Building, dobićete titulu "love's disappearance". Mogli su i da smisle neku bolju titulu, ali dobro

Ovim ste završili sa Donijem



Ray Machowski

Ray ima još jedan, poslednji zadatak za vas... da ga izvedete iz Liberty City-ja.

Marked man (\$20,000 i ključ od Rayovog šteka)

Machowski je tražen od strane FBI, i traži od vas da ga odvezete na aerodrom. Imate samo tri minuta da to obavite, a ne možete konstituići mos jer je CIA poknila celu oblast. Imate dve opcije - možete poći ili podzemnim saobraćajnim tunelom ili metroom. Koju god rutu da odaberete, naučite je dobro PRE početka misije. Dakle, stignite do plavog kruga ispred aerodroma što je brže moguće a da usput ne ubijete Raya ili sebe :). Kad ga istovarite on će vas nagraditi ključevima od svog skrovišta. Ispratite radar do nove destinacija (još jednom izbegavajući most) i naći ćete M16, AK-47, rocket launcher i blindiranog Patnota. Patriot je posebno vredan, pa se potrudite da ga ne prevrnete ili upropastite.

Asuka Kasen

Sada na novoj lokaciji, i ne znajući da ste vi ubili Kenjija, Asuka ima još par misija za vas.

Balt (\$35,000)

Po početku misije na ekranu radara će se jedna žuta i tri ružičaste tačke. Žuta predstavlja vaše kolege Yakuzu, a ružičaste su mete. Vaš zadatak je da se odvezete do svake od meta (Cartel cruiser) i odvedete ih nazad do Asukinih ljudi. Možete ih privesti jednog po jednog ili celu bandu odjednom. Propratite efikasan r a d



Yakuza u tretiranju Kartela i uskoro ćete pokupiti sve repa.

Espresso 2 go (\$40,000)

Ovo je verovatno najteža misija koju ćete dobiti od Yakuzi. Vaš posao je da uništite 9 Espresso 2 Go šandova za osam minuta. Tajmer počinje da kuca od trenutka kada uništite prvu metu, što je makar mala pomoć. Ali zato ćete imati veliku otežavajuću okolnost u tome što se markeri za kafiće neće pojaviti na radaru sve dok im ne pridete jako blizu. Što bolje poznajete Liberty City to bolje po vas.

Prva stvar koju morate učiniti je da potražite lokacije svih meta u Portlandu, Staunton Islandu i Shoreside Valeu. Kada se dobro upoznate sa njihovim lokacijama, odaberte metu koja vam je najlakša za start i krenite. Verovatno će vam biti najlakše da metu uništite uz pomoć rocket launchera, jer ćete na taj način



verovatno pretrpeti najmanje štete na vašem automobilu. Želim vam sreću, trebate vam!

S.A.M. (\$45,000)

Ovog puta treba da oborite avion krcat sa SPANK-om, a iako rocket launcher nije dizajniran kao raketa zemlja-vazduh, poslužiće svrsi. Pratite radar do drvenog doka, gde vas čekaju i čamac i rocket launcher. Onda se povežite čamcem do nove destinacije. Budite na oprezu zbog Kartelovih patrola u blizini piste, i sačekajte da vaš radar registruje avion. Nakon toga hitro potražite avion na horizontu i nanišajte ga. Posle eksplozije morate pokupiti 8 rasutih paketa, i uz wanted level od 4 zvezdice, vratite se nazad do Asuke. Kad završite ovu misiju, utvrdićete da više nema pravih misija, osim ucene. Vaša stara poznanica Catalina, je ubila Asuku i kidnapovala Manju i zahteva otkup od pola miliona dolara. Ako ste kratki sa kešom, možete probati po koju vigilante ili taxi misiju. Kad budete spremni, pođite na sastanak sa Catalinom



Catalina

Ovo je finalna misija u ign. The PAY DAY has come!!!

The exchange (\$1,000,000)

Ovo je bez sumnje vrlo TEŠKA misija. Pošto se parkirate u plavom krugu, sledi sinematik u kojem stvar kreću LOŠIM TOKOM! Kad ponovo dobijete kontrolu nad dešavanjima morate što pre dograbiti pištolj sa zemlje. Uskočite za volan automobila i pregazite svaku neposrednu pretnju, i usput pokupite sva oružja koja možete. Izadite napolje onuda kuda ste ušli pa ponovo sledi sinematik helikoptera koji leti u pravcu brane

Naravno, sada morate stići do brane na najbrži mogući način. Oko ulaza se nalaze prave MASE kartelovaca i vozila. Gledajte da dignete u vazduh neko vozilo ili ih eliminirate na vama najlakši način (ako ima lakog načina da to učinite :)). Pre nego što nastavite dalje obavezno pokupite snajper koji se nalazi sa desne strane puta. Kako nailazite na sledeće grupe neprijatelja konstituićte sve što vam je pri ruci da ih obrišete, oružjem ili vozilima. Napredujte sa oprezom i već pri samom kraju obavezno poskodajte čuvare na kulama sa snajperom. Čuvajte se Barracks OL-a ili raketa iz helikoptera kojima vas Catalina velikodušno čašćava, ukoliko je već uzletela u datom trenutku. Pazljivo se popnite uz stepenice i uklonite preostale pretnje. Samo vodite računa da slučajno ne pogodite i Mariu. Dočepajte se obližnjeg rocket launchera i lagano uzmite Katalinin helikopter u nišan. Gotovo !!



Ovlašćeni distributer časopisa

bonus

za crnogorsko primorje

CD shop GOGIO GAME BOY Herceg-Novi 067/588-000

088/26-377



sony playstation 2

Prisoner Of War

Hints:

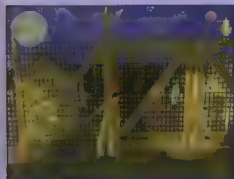
Alkohol i cigarete - Uvek ponesi sa sobom alkohol i cigarete kada ih pronađeš u toku istraživanja kampa. Neophodni su da bi podmitio stražare, da bi dobijao potrebne stvari od ostalih zatvorenika. Takođe mogu biti upotrebljeni u zamenu za tvoje već konfiskovane stvari.



Kamenje - u gomilama sjunka pronađi kamenje. Pritisni X dok si u prvom licu da bi ga bacao, a ciljem da odvučete pažnju stražarima. Napomena: možeš ponesi maksimum 15 komada.

Neprimetno kretanje - Pritisni B da bi se sporije kretao kada se šunjaš iza stražara. Takođe, izbegavaj da udaraš u objekte dok se šunjaš.

Nacističke uniforme - Ako nosiš Nacističku uniformu dok istražuješ kamp, kloni se Nacisti sa visim činovima. U stanju su da detektuju tvoje preračunavanje.



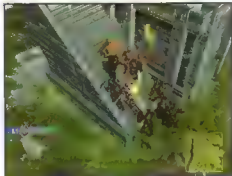
Šifre:

Dino - Neograničeno zdravlje
gerleng5 - Sva poglavja
Boston - First Person Mod
Foxy - Top Down Mod
Quincy - Opažanje stražara
alltimes - Svi događaji u toku dana
coretimes - Glavni događaji
defaultm - Samo prvo poglavlje
farleymdyog - Samo glavni trenutni događaji

Legion: The Legend Of Excalibur

Zadržaj item-e - Udi u misiju i uzmi item-e koje želiš da zadržiš. Zadržaj, izadi iz misije, i vrati se u zamak i pokreni ponovo misiju. Kada se budeš vratio, svi itemi koje si pokupio će sada biti kod tebe. Sledeći put kada budeš otvorio istu škrinju, biće u njoj zlata i ako prodaš item, ponovo ćeš dobiti zlato.

Dupliraj item-e - Kad stigneš do tačke u ign gde možeš da pokreneš vitezove koje vodiš oko Okruglog stola pre misije, izaberi osobu čiji item želiš da dupliraš, i osobu za koju želiš da dupliraš dati item. Osoba opremljena item-om sada mora ići u borbu i poginuti, dozvoljavajući da opremiš drugog viteza item-ima koje je ova osoba imala. Posle ovoga, završi misiju i dozvoli da se uradi auto-save. Na startu sledeće misije izaberi iste ljude kao i pre. Primitičeš da vitez kome si dozvolio da pogine ima istu opremu koju je imao i na početku misije, a vitez kome si dao opremu ima istu opremu takođe. Ovo će ti dozvoliti da imaš duplirane item-e sve dok ih ti sam ne skineš iz inventara bilo kog viteza. Ovo može biti dobro i za čuvanje novca u Trezoru igre, kada je neka bolja oprema skuplja.



Pobedivanje Šamana - Ako imaš problema da pobediš Shaman Boss-a, seti se da u gradu imaš izlaze. Ako se vratiš tamo, on će izbeći Artura i Gvinervu i vratiti im zdravlje, dajući ti na taj način mogućnost da se vratiš Shaman-u i nastaviš borbu. Ovakva strategija bi trebalo da ti omogući da lako pošalješ Shaman-a da ti Morgan-u Arturovu poruku.

Monster Jam Maximum Destruction

Nova vozila:

1983 Grave Digger:

Pobedi u prvoj sezoni u cash grab modu pri normalnom setovanju težine igre

20th Anniversary Grave Digger:

Pobedi u drugoj sezoni u cash grab modu pri normalnom setovanju težine igre

The Incredible Hulk:

Pobedi u trećoj sezoni u cash grab modu pri

normalnom setovanju težine igre

Championship truck:

Pobedi u sezoni pod bilo kojim setovanjem težine igre da bi otključao šampionat verziju vozila koja koristiš

NFL Blitz 2003

Cheat mode:

Pritisni **L3**, **R3**, i **X** (Juke, Turbo, i Hurdle) da bi promenio si ke ispod kaoga u versus ekranu. Brojevi iz ove liste ukazuju na broj pritisaka na svaki taster. Nakon promenjene ikone, pritisni D-pad u naznačenom pravcu da bi osposobio kod ime koda i zvuk će potvrditi pravilan unos koda. Na primer, da bi ubacio 1-2-3 Levo, pritisni **L3**, **R3** (2), **X**(3), Levo



Kodovi:

Extra vreme 0-0-1 Desno
 Isključivanje i Auto Passing ikone 0-0 3 Dole
 Auto-Passing ikona 0-0-3 Gore
 Big feet 0-2-5 Levo
 Loader snage 0-2-5 Desno
 Chimp mod 0-2-5 Gore
 Hromirana lopta 0-3-0 Dole
 Klasična lopta 0-3 0 Levo
 Brže trčanje 0-3 2 Levo
 Centralni Park 0-3-3 Desno
 Arktik stanica 0-3-4 Dole
 Trening polja 0-3-5 Gore
 Sgoreer Blitzing 0-5-4 Gore
 Turnament mod 1-1-1 Dole
 Sgoreer field goals 1-2-3 Levo
 Čisti vremenski uslovi 1-2-3 Desno
 Bez udaranja lopte 1-4-1 Gore
 Ogromne glave 1-4-5 Levo
 Velike glave 2-0-0 Desno
 Vel ke glave timova 2-0-3 Desno
 Više vremena za ubacivanje kodova 2-1-2 Desno
 Uvek QB (dva ljudska igrača u timu) 2-2-2 Levo
 Uvek primalac (dva ljudska igrača u timu) 2-2-2 Desno
 Magla na terenu 2-3-2 Dole
 Brz pasovi 2-4-0 Levo
 Midway tim 2-5-3 Desno
 Rollos tim 2-5-4 Gore
 Tim bildera 3-1-0 Gore
 Neo Tokyo tim 3-4-4 Dole
 Armageddon tim 5-4-3 Desno
 Brew Dawgs tim 4-3-2 Dole
 Gsmers tim 5-0-1 Gore
 Pametan kompjuterski izbor tima 3-1-4 Dole
 Bez označavanja p.m.aoca 3-2-1 Dole

Notfe mod: 3-2-5 Gore
 Ekstra igra za odbranu: 3-3-3 Dole
 Više lumbanja: 3-4-5 Gore
 Showtime mod: 3-5-1 Desno
 Bez presretanja: 3-5-5 Gore
 Crunch Mod tm: 4-0-3 Desno
 Jači napad: 4-1-2 Gore
 Neograničeni turbo: 4-1-5 Gore
 Jača odbrana: 4-2-1 Gore
 Bez replay-a: 5-5-4 Desno
 Sneg: 5-5-5 Levo
 Kiša: 5-5-5 Desno
 Isključivanje kompjuterske asistencije: 1 0-1-2 Dole
 Prikazivanje više polja: 1 0-2-1 Desno

1 Potrebna asistencija i drugog igrača

Skriveni igrači: Ubaci sledeće ID in vrednosti da bi otključao odgovarajuće igrače.

ID PIN
 BEAR 1985
 CLOWN 1974
 COWBOY 1996
 DEER 1997
 DOLPHIN 1972
 EAGLE 1981
 HORSE 1999
 PATRIOT 2002
 LION 1963
 PINTO 1966
 PIRATE 2001
 RAM 2000
 TIGER 1977
 VIKING 1997

Onimusha 2

Pokreni igru i izgubi život tri puta. Pojaviće se poruka u kojoj će pisati da je novi, još lakši nivo težine na raspolaganju.

Napomena: Ne možeš dostići Onimusha rang kada igraš na najlakšem nivou težine.

Hard mod:
 Uspešno završi igru na normalnoj težini.

Nagrade na kraju igre:
 Uspešno završi igru da bi otključao Scenario Route opciju, Man In Black mod, Team Onimusha mod, i Puzzle Illusion Dream Dimension mini-igru.



Team Onimusha ubistvo jednim udarcem:
 Uspešno završi igru u Team Onimusha modu da bi otključao opciju za replay Team Onimusha sa ubistvom jednim udarcem.

Strongest equipment mode:
 Uspešno završi igru pri najtežem režimu igre. Startuj novu igru da bi započeo sa Blazing Fire Sword, 20,000 u novcu, 30 Intense Medicines,

10 Wood, svim nivoima 3 šteta, neograničenom municijom, i uvek punom veštinom (skill-om)

Iszen mod:
 Uspešno završi Oni Organization mini-igru Moraš udariti sa One Flash napadom da bi oštetio protivnika

Puzzle Illusion Dream Dimension:
 Uspešno završi igru sa svim Paintings Of Beauties

Kožni kostim:
 Završi završi igru sa Onimusha rangom (činom)

Oyuu's vrsta kostima:
 Završi scenano sa 100%

Sega GT 2002

Nitros - Može se uzeti tek nakon igranja 24h ili u sekciju sa polovnim delovima. Za \$1800 možeš uzeti bocu sa Nitro Oxidom, koji se upotrebljava samo u Drag Racing-u. Da bi ga upotrebio, pritisni Y. Koristi ga promišljeno, zato što se može koristiti samo jednom

Laka zarada novca - Otključaj GT40 Concept auto iz Season 1 Official trka. Možeš ga kupiti za \$150,000, a zatim prodati za \$185,000 - \$195,000. Potrebno je samo jedan do dva "dana" u igri da bi se na njemu profitiralo \$35,000 do \$45,000

Super Racing Muffler (izdub) - Završi drugu sezonu i zatim se trkaj u hatchback event-u. Ukoliko pokreneš hatchback event pre druge sezone, moguće je da trih neće raditi. Nakon uspeha u drugoj sezoni. Kupi Civic Type R 02 i potpuno modifikuj auto. Trkaj se u hatchback event-u i stigni prvi.



Optimalno podešavanje automobila za trku:
 - Vešanje - Racing ili originalno podešavanje
 - Auspuh - Muffler 3
 - Menjač - High Gear Kit
 - Kočnice - Racing ili Super Racing (za neke automobile, nisu neophodne Super Racing kočnice)

- Port Polish - Da
 - Gume - Super Racing
 - Redukcija težine - Step 4
 - Interkuler - Super Racing (na turbo kolima)

Skracice za motore pogone:

- FR = Motor napred, pogon na zadnjim točkovima
 - MR = Motor u sredini, pogon na zadnjim točkovima
 - FF = Motor napred, pogon na prednjim

točkovima
 - RR = Motor pozadi, pogon na zadnjim točkovima
 - 4WD = Pogon na sva četiri točka. U Sega GT 2002, neka 4WD vozila su zapravo AWD (all-wheel drive). AWD prenosi snagu motora na sva četiri točka.

Street Hoops

Otključavanje novih poteza:

Whooow - Pritisni **R2**, Levo, Desno, O.
Shamgod - Pritisni **R1**, **R2**, Gore
Around The World - Pritisni **R2**, **R1**, Dole, X.
Maja Look - Pritisni **R1** + **R2** and pritisni .
Look Up - Pritisni **R2**, **R2**, Dole, Gore, O.
Slip N Slide - Pritisni **R1**, **R1**.
Trk uredno - Pritisni Gore, Dole, Desno.
Trk uredno - Pritisni Gore, Dole, Levo.



Alternativne boje dresova - Kada kupuješ dresove, pritisni Gore ili Dole da bi promenio boju dresa.

Odabir lopte na terenu - Pritisni O, O, **R1**, O, , , u cheat ekranu.

Lako odzimanje lopte - Pritisni **R1**, , , **R1**, **R2**, O, **R2** u cheat ekranu.

Otključavanje terena - Da bi otključavao terene, potrebno je igrati World Tournament mod. Kada otključaš Coquils, takođe otključavaš San Juan, Puerto Rico terene. Predi i njih i otključaće se London i London team tereni

U cheat ekranu pritisni za:

Pimp Uniforms - **R1**, O, **R2**

Black Ball - **R2**, **R2**, O, **R2**

Block Party - **R1**, O, **R2**, **R2**

Brick City Uniforms - **R1**, **R2**, **R1**, **R1**, O, , **R1**, **R1**

Clown Uniforms - , **R1**, , O.

Cowboy Uniforms - O, **R2**, **R2**, **R1**

Elvis uniforms - O, **R2**, **R2**, **R2**, **R2**, **R2**, **R2**, **R2**

Normal Ball - **R1**, , , **R1**

Power Game - **R2**, O, **R2**, O.

Perfect field goals - O, O, O, , , R1, R2

Red, White and Blue Ball - O, R2, , R2

Santa Uniforms - R2, L2, R2, L2

Shot release text - L1, L1, R1, R1, O, O, ,

Tuxedo uniforms - L2, L2, O,

Kung-Fu outfits - O, O, , L1

Speedy - Da bi otključao speedy moraš startovati World Tournament. Speedy će se tada automatski otključati.

Otključavanje novih igrača:

Otključavanje Half Man-Half Amazing-a - Kada igraš World Tournament mod, igraješ protiv Urban Hitmen-a. Pobedi ga da bi otključao Half Man-Half Amazing-a. Napomena: Potrebno ti je \$10.000 da bi igrao kao on

And1 Igrač - Da bi otključao sve licencirane And1 igrače, (Hot Sauce, Headache, Main Event, Half man, Speedy, Booger, i A-O) samo pobedi u World Tournament-u i za svakog ćeš platiti \$10.000.

Cypress Hill, DJ Muggz, i Bobo - Pobedi u World Tournament-u sa "Greatest of all time" nivoom težine.

Lil' Romeo i Master P - Idi u Foot Action prodavnicu i potroši par hiljada dolara na P.Miller-ovu odeću. Kupi najskupije pantalone, majicu, kačket, naočare i patike za tim. Kada budeš izašao, Master P i Lil' Romeo će stajati napolju.

San Juan Coquis Team - Pobedi u World Tournament-u jedanput, pod Balla nivoom težine.

Silk The Shocker - Pobedi Lord of The Court-a u Šekspirovom Parku.

Londonški Vitezovi - Pobedi u World Tournament-u dva puta sa "Greatest of All Time" nivoom težine.

Athens Minotauri - Pobedi u World Tournament-u tri puta sa "Greatest of All Time" nivoom težine

Kinshasha Ratnici - Pobedi u World Tournament-u četiri puta sa "Greatest of All Time" nivoom težine

Xhibit - Osvoji "Lord of the Court" status na "Venice Beach" terenu na bilo kojem nivou težine

Gran Turismo Concept Geneva

Ace mod: Selektuj single race mod, zatim pritisni L1 + R1 u ekranu za odabir težine da bi se prikazala "Ace level" opcija.

Demo mod. Umesto da čekate da se posle nekog vremena u meniju sam pokrene demo

mod, pritisni trougao u glavnom meniju. Demo će krenuti redom

Toyota Pod trka. Uspešno završi "license mod" sa bronzanom medaljom ili boljom da bi otključao "Pod Race" opciju u game status meniju



Japanska startna sekvenca: Osvoji zlato na svim stazama pri srednjoj težini igre u single race modu

Gran Turismo Concept 2001: Tokyo FMV sevanca: Kompletiraj 50% trka da bi otključao Gran Turismo Concept 2001: Tokyo FMV sekvencu u game status ekranu.

The Mark Of Kri

Unesi sledeće kodove u title screen-u:

Nepobedivi Rau - O, X, O, , X, O, X, , O, X

Neograničene strele Pritisni X, O, (2), X, , O(2), X, (2), X



Jaki oponenti: Pritisni X, O, (2), X, , O(2), X, O(2), X

Slabi oponenti: Pritisni X, O(2), , X, (2), O

Puna snaga Pritisni X(4), (4), O(4)

Isključi AI (veštačku inteligenciju kompjuterski vodenih protivnika) na poprištu borbe:- Pritisni X, O(3), X, (3), X, O, , X

Odabir oružja: Pronađi svakog "Tuku" na svim nivooima da bi otključao opciju u "Sage"-u koja ti omogućava odabir oružja na bilo kom nivou

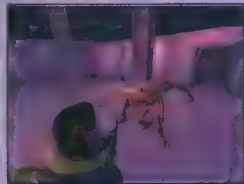
Otključavanje Arena: Uspešno završi sve izazove na nivou da bi otključao arenu tog nivoa

The Thing

Hints:

Budi pažljiv - Obrati pažnju na svoj tim. Ako vidiš nekoga da radi nepravilne stvari, kao što je na primer da ne puca na neprijatelja kad se pojavi ili se udaljava isuviše od tebe dok ti hodaš, budi pažljiv jer to može biti znak da je zaražen. Kako god, nemoj trošiti Blood Test Kit na njega da bi video da li si u pravu. Samo budi na oprezu jer može mutirati u bilo kom trenutku. Ovo isto važi i za tebe, ako tvoj tim uoči da radiš iste stvari, upitaće se za tvoje poverenje i mogu te napasti.

Čuvaj tim na okupu - Slušaj svoj tim. Oni će ti reći kako se osećaju. Ako čuješ nekoga da kaže nešto slično izreči: We're gonna die, proveriti tim meni i vidi kako je tom članu tima. Ako se pojavi X preko njegovog lica dok se nekontrolisano tresu, uzmi Tazer i šokiraj ga. Sačekaj da se smiri, pomeri se sa tog polja, i vrati mu njegov pištolj. Može se desiti da bude ljut, ali kad ubijete nekoliko neprijatelja biće mu dobro. U suprotnom, može se desiti da počne sa paljbom po tebi i tvom timu, zavaravajući tako što će pucati sebi u glavu.



Skriveni trailer (video insert) - Sačekaj oko minut u glavnom meniju da bi video dugačak, neskradčan, televizijski teljer za Igru.

Pribor za testiranje krvi - Sačuvaj pribor za testiranje krvi da bi pokazao svom timu da nisi zaražen kako bi zadobio njihovo poverenje. Korišćenje testa na članove tima je beskorisno jer oni nasumice postaju zaraženi, i obično "puknu" u roku od minut od trenutka zaraze.

Lekari i Medicinski paketi - Uvek se trudi da sačuvaš lekare u životu, zato što medicinskih paketa može biti malo i mogu biti daleko. Ako želiš da tvoj lekar izleči člana tima, kaži svom timu da stane, zatim poguraj svog lakara ka ranjenom članu tima. Ako je mnogo povređen, lekar će ga izlečiti.

Čuvaj municiju - Trudi se da ne daješ svima u timu isto oružje zato što će se tvoje oružje brzo potrošiti. Dobra kombinacija je da ti budeš sa Shotgun-om ili Machine gun-om, tvoj drugi čovek sa onim što ti u ovom slučaju ne koristiš, zatim pištolj. Ostalo zavisi od tvojih zalih oružja.

Uvek zatvaraj vrata za sobom kad ulaziš u sobu. Ovo će sprečiti neprijatelja da uđe i napadne te.

Drugi "Boss" - Uđi u sobu (garažu), namesti osigurač (popravi električni panel koji upravlja dizalicom). Onda korakni unazad prema vratu-

ma i baci granate između kutija na Boss-a. Ako gleda u tebe, to znači da si ga direktno pogodio! Nastavi da bacaš granate dok ne počne da gori. Možeš bacati i dalje ako želiš. Zatim trči na drugu stranu sobe (pored kamiona) i uključi prekidač na zidu (ubiće ga struja)... obavezno imaš kod sebe pakovanja health-a. Ne dozvoli da se prekidač isključi dok god on nije mrtav! Ne treba ti mnogo vremena za to... onda isključi prekidač iza mrtvog Boss-a i vrati se nazad da sačuvaš poziciju pre nego što nastaviš dalje! Srećno!

Treći "Boss" Kako da ga pobediš - Trči oko Boss-a u krug dok pucaš u njega sa mitraljezom. Kad mu se smanji health, koristi bacač plamena da ga dokrajčiš. Ako to dobro uradiš, možeš ga ubiti čak i da ne budeš povređen. Kad ubiješ Boss-a, Thing u staklu u sobi će se razbiti, i vrata će biti otvorena sa nekoliko udaraca

Neka te doktor prati u borbi sa Thing-om: Koristi sledeći trik, neka doktor uđe sa tobom u istu sobu dok se boriš sa drugim velikim Thing-om. Idi do vrata velike garaže. Približi doktora vratima, takođe. Zatim mu reci da te više ne prati. Gurni ga što je više moguće blizu vrata; i dovoljno blizu tebe tako da se, kad lagano udariš prekidač da otvoriš vrata, on ne pomeri. Pre nego što udariš prekidač, reci mu da te ponovo prati. Udari prekidač i kad se pojaviš u zaključanoj sobi sa drugim velikim Thing-om, on bi trebalo da bude pored tebe. Koristi ga da te leći dok se boriš.



Gubitak poverenja nekog od člana tima, vraćanje poslušnosti - Kad je nečije poverenje narandžasto i neće da uradi bilo šta za tebe, udi u prvo lice i nanišani pušku tri sekunde na njega. Sada će raditi za tebe sve i bez dobrog poverenja.

Tunel na putu - U nivou gdje se prvo nalaziš u tunelu, idi do kamiona. Dignu u vazduh bure da bi ubio sva mala stvorenja. Sad možeš, a i ne moraš iskonstitui inženjera da ti popravi svetla. Prati levi zid nazad do vrata kroz koja si došao i stani blizu njih. Tu se nalazi Šetač (Walker) zaključan u nekoj od kutija. Baci granatu da razbije kutiju i pusti šetača napole. Trči nazad do kamiona, ili još bolje, ostani tu da gledaš (ako su svetla uključena). Stražan neće napraviti kvropolice, ali će dobro namučiti šetača. Kad on ubije stražare, pusti ga da šeta oko tebe (ne napuštajući osnovno polje) onda zapali bure. Ako uradiš kako treba, ubiće šetača bez muke

Mat Hoffman's Pro BMX 2

Specijalni potezi za karaktere:

Mat Hoffman

Back Flip Tailwhip - Pritisni Desno, Dole,
Barhop - Pritisni Desno, Levo, O
Peacock - Pritisni Levo, Gore, O.

Cory Nastazio

Back Flip Tabletop X-Down - Pritisni Gore, Levo,
Back Flip Tailwhip - Pritisni Desno, Levo, O.
Half Barspin Tailwhip - Pritisni Levo, Desno, .

Day Smith

Back Flip One Footer - Pritisni Levo, Desno,
Decade Air - Pritisni Desno, Levo, O
Pendulum - Pritisni Levo, Dole, .

Joe Kowalski

Half Barspin Tailwhip - Pritisni Gore, Levo, O.
No Footed Candybar - One Hand - Pritisni Desno, Levo,
Sgoreerman One Hand - Pritisni Levo, Desno, O

Kevin Robinson

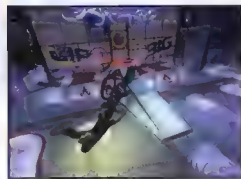
Pendulum - Levo, Desno,
Rocket One Footer Candybar - Desno, Levo, O
No Handed Backflip - Dole, Desno, .

Mike Escamilla

Back Flip No Footer - Pritisni Levo, Desno, O
Body Vanal - Pritisni Desno, Gore, .
Decade Air - Pritisni Desno, Levo, .

Nate Wessel

Back Flip No Footer - Pritisni Desno, Levo, O
Pendulum - Pritisni Levo, Desno,
Sgoreerman Double Seat Grab - Pritisni Dole, Levo,



Rick Thorne

No Hander Backflip - Pritisni Dole, Desno
One Handed Swing Leg - Pritisni Desno, Levo, O
Rocket One Footer Candybar - Pritisni Desno, Levo, O

Ruben Alcantara

Decade Air - Pritisni Levo, Desno, O.
Double Tailwhip - Pritisni Dole, Levo, O.
Sgoreerman One Hand - Pritisni Desno, Levo, .

Seth Kimbrough

Barhop - Pritisni Levo, Desno,
Sgoreerman Seat Grab Truckdriver - Pritisni Desno, Dole, .
Swing Leg - Pritisni Levo, Desno, O

Simon Tabron

900 - Pritisni Levo, Dole, .
Double Front Peg Grab - Pritisni Desno, Levo, .
Swing Leg - Pritisni Levo, Desno, O.

Vanessa

Barhop - Pritisni Gore, Levo, .
Rocket One Footer Candybar - Pritisni Levo, Desno, O.
Swing Leg - Pritisni Desno, Levo,

Volcano

Back Flip No Footer - Pritisni Levo, Desno,
One Hander Swing Leg - Pritisni Dole, Desno, .
Rocket One Foot Candybar - Pritisni Desno, Levo, O.

Bigfoot special

Backflip No Footer: Pritisni Desno, Levo, O
Sgoreerman One Hander: Pritisni Levo, Desno,
Decade Air: Pritisni Desno, Gore, O

NFL KICK

Brza priprema:

Selektuj franchise mod. Drži Y dok ostali timovi prave izbor, da bi se ubrzao proces pripreme. Završna FMV sekvencu. Kompletiraj 75% trka da bi otključao završnu FMV sekvencu

STUNTMAN

Master kod - Unesi svoje ime (osetljivo na mala/velika slova) ime vozača u meniju nove igre (New Game).

Sva vozila - Unesi svoje ime u glavni meni kao (ChUmP) da bi dobio sva vozila u Stunt Constructor ili Training modu.

Sve igračke - Unesi svoje ime kao (MeFF) u meni nove igre da bi otključao igračke u Stunt Constructor modu

Svi trileri - unesi svoje ime kao (FelIA) u meniju nove igre

Walkthrough:

http://www.a2zcheat.com/cheats/psx2/s/Arc_hive/stuntman-faq-wkt.txt



TOCA Race Driver

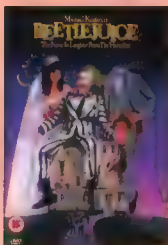
Extra Violence i uzimanje double-barrel shotgun-a - Startuj novu igru, nakon FMV sekvence (animacije) za prvi nivo, pauziraj igru

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAK 32,
11050 BEOGRAD 22 SA NAZNANOM "ZA MAGNETNUJ SCANDALIZITU"



RIDERS

Uloge: *Stephen Dorff, Natasha Henstridge*
 Režija: *Gerard Pires*
 Premijera: *Oktober 2002.*
 Trajanje: *83 min.*



Beetlejuice

Kataloški broj: **297**
 Žanr: *dečiji horor*
 Trajanje: *92 minuta*
 Glumci: *Alec Baldwin, Geena Davis, Michael Keaton*
 Režija: *Tim Burton*

Ima li neko ko nije čuo za nestaška Beetlejuice-a? Naravno da nema, crtane filmove o njemu ste svakako gledali a njegovoj zlobi ste se smejali. Ovako u stihu ispričan je i sjajan film gde je davne 1988. godine cela priča o nevaljalom biću vrlo verno prikazana.



Clueless

Kataloški broj: **207**
 Žanr: *komedija*
 Trajanje: *97 minuta*
 Glumci: *Alicia Silverstone, Stacey Dash, Brittany Murphy*
 Režija: *Amy Heckerling*

Simpatična tinejdžerska komedija o razmaženoj devojci kojoj se sve želje ispunjuju. Jednog dana shvaća da postoje i važnije stvari od toga da je čovek samo lep i bogat. U takvim razmišljanjima zaljubljuje se u mornika koga je pre uvek potcenjivala i ponđavala.



Captain Corellis Mandolin

Kataloški broj: **NOVO III**
 Žanr: *ljubavna ratna drama*
 Trajanje: *129 minuta*
 Glumci: *Nicolas Cage, Penelope Cruz, Christian Bale, John Hurt*
 Režija: *John Madden*

Prosto rečeno sjajna drama sa velikim glumcem u naslovnoj ulozi. Ovaj film je pravo remek delo sa početka dvadeset i prvog veka i kao takav će sigurno dugo ostati upamćen. Vrela ljubav između mladog italijanskog kapetana i prelepe grkinje desila se u napezgodnije moguće vreme baš za vreme rata. Ipak, mladi nakon svega nalaze načina da budu zajedno.



Domestic Disturbance

Kataloški broj: **NOVO III**
 Žanr: *triler*
 Trajanje: *89 minuta*
 Glumci: *John Travolta, Vince Vaughn, Teri Polo*
 Režija: *Harold Becker*

Neverovatno oobar triler koji nam priča dirljivu sagu o velikoj ljubavi oca i sina i tankoj liniji između istine i laži. Travolta je maksimalno u svom fazonu i ovo mu je jedna od boljih uloga u karijeri. Film je visoko-budžetan pa je skoro obavezno pogledati ga.



dokazao više nego ikada u filmu "Riders". To se najbolje videlo u sceni sa helikopterom iznad centra Montreala, u kojoj nije oklevao da uvrsti kaskadersku sekvencu koju ne može svako da režira. Zahvaljujući ekipi Mišel Žulijena (koji je zaslužan za kaskaderske scene u 5 filmova o Džejsmu Bondu, Taksiju i Taksiju 3) i kaskaderu Žilbertu Bataliju, Žerar je uspeo da snimi kamion od 30 tona koji se vozi na 2 točka više od jednog kilometra. Naime, kaskader je 12 od 20 puta uspeo da podigne kamion na dva točka, a jednom čak i da tako vozi duže od jednog kilometra, na divljenje cele ekipe koja to nikada pre nije videla.



Sjećate li se filmova "Zločin na talasima" i "Italian Job"? Ovog puta imamo nešto slično sa naslikom da protagonisti voze rešave.

Grupa mladih pljačkaša želi da se povuče iz posla. Ali mafija i policija žele da nastave da rade za njih. Slim, Otis, Frenk i Aleks, tri momka i jedna devojka, čine talentovanu grupu koja na briljantan način pljačka banke, iz savršeno isplanirane begove. Bilo da je to nestajanje u gužvi, uključivanje u rolerblejd maraton ili kačenje na blindirani kamion, oni su uspevali da izmaknu policiji, zahvaljujući perfektnom snalaženju i svim ekstremnim sportovima. Za njih ne postoji limit kad je u pitanju

posao, glavni u bendu, ozbiljiva poslednju akciju, koja će im omogućiti da se povuku: 5 pljački u 5 dana, koje donose 20 miliona dolara. Ali na kraju puta, policija ulazi sve svoje izvore, angažuje ubice, a težak plan im otežava bekstvo i stvari se komplikuju... U tim je ubačena i zanosna detektivka u koju se Slim zaljubljuje. Naravno, ne zna ništa o njenoj



Get Carter

Kataloški broj: 111
Žanr: krimić
Trajanje: 111 minuta
Glumci: Michael Caine, Ian Hendry, Britt Ekland, John Osborne
Režija: Mike Hodges

Pogledajte kako se potrefila dužina trajanja filma i kataloški broj, kao da su baš pravili Cartera za našu arhivu. U svakom slučaju u pitanju je prva verzija priče o legendarnom Carteru, neumoljivom baji na ivici dobra i zla. On želi osvetu i niko ne može da ga spreči.



Pay It Forward

Kataloški broj: 81
Žanr: ljubavna komedija
Trajanje: 90 minuta
Glumci: Michelle Pfeiffer, Bruce Willis, Rita Wilson,
Režija: Rob Reiner

Dubok film o bračnom paru, koji posle više od deset godina braka zapada u obilnu krizu, dok su deca na odmoru. U hovi roditelji žele razvod, ipak stvari možda mogu da se reše, ukoliko gospođa odustane od tužbe i parničnjenja.



Ghost

Kataloški broj: 241
Žanr: drama
Trajanje: 128 minuta
Glumci: Patrick Swayze, Demi Moore
Režija: Jerry Zucker

Legendarni film koji smo morali da preporučimo mladim čitaocima. Kontakt sa svetom mrtvih oduvek privlači našu pažnju, a u ovom filmu imate priču da iskuste nepovratno društvo sa duhom koji je još uvek zaljubljen. Obavezno pogledajte.



The Story Of Us

Kataloški broj: 297
Žanr: SF
Trajanje: 127 minuta
Glumci: Gene Hackman, Christopher Reeve, Richard Lester
Režija: Richard Lester

Svi ste čuli za ovaj film, i mislim da nije potrebno dodatno raspraviti o ovom legendarnom ostvarenju, osim da znesem jedan podatak koji verovatno niste znali. Naime, veliki Mario Puzo je iz senke napisao scenario za ovaj film pod pseudonimom ga predao Warner Brosu. Ko nije gledao "Super Coweka" može to obavezno sada uraditi.

011/322-40-40

DVD & PC
KLUB
SOFT

Zahvaljujemo se
generalnom sponzoru
DVD rubrike firmi

MOD ČIPOVI

Kao što ste primetili, ili imam JAKO dobru vezu u Bonusu, ili se vama, čitaoci, dopada ovo o čemu ja trabunjam, tek eto, ja sam opet TU!!!

Pre svega bih se zahvalio vašem velikom odzivu, što znači da vas ovo štivo interesuje. Bilo je KILO pitanja, na neka sam već odgovorio, na neka ću upravo odgovoriti, a neka tek kroz koji broj... ne budite nestrpljivi! Dakle, vežite se, POLEĆEMOOOI (a možda i nećemo...)

Za ovaj broj sam JEDNOGLASNO odlučio o čemu ćete čitati. Mislim da je to ONO što nas sve interesuje, tšti i muči, stoga sledeći redovi su posvećeni isključivo tome... dakle... bubnjevi & trube... MOD-ČIPOVI ZA PS2! Šta sve postoji, kako radi, koliko košta, za i protiv, i naravno, koliko može da šteti

Za početak, podelićemo ih u nekoliko osnovnih grupa, radi lakše orijentacije

- 1 - Čip koji zahteva BOOT disk
- 2 - Čip koji ponekad zahteva BOOT disk
- 3 - Čip koji DIREKTNO učitava (ili BEZ BOOT diska!)

Pa, da počnemo... samo polako i lagano... Pre svega, na tržištu postoji nekoliko različitih diskova koji ostvaruju funkciju BOOT diska, to su Action Replay, Mega Memory Manager, DVD Region X i Exploder Boot Disk. Svi oni imaju neke prednosti i neke mane. Takođe, svi oni imaju svoju osnovnu namenu, koja nije učitavanje kopija na PS2, zato što je to još uvek protivzakonito. Za svaki disk ću reći koja mu je namena, koje su prednosti i naravno, mane

Tako, Action Replay ima prednost što je ustvari "cheat code manager", ili omogućava varanje igrice, što mu je i osnovna namena. Novije verzije (2.0 i veće) imaju i opciju DVD Video Manager, koja omogućava da se puštaju sve zone DVD filmova, naravno preko ovog diska. Mana mu je (a to ljudi u igraonicama i te kako znaju), ako ne učita iz prve, a to se manifestuje crnom slikom koja nikako ne odlazi, mora ponovo da se sprovedi cela procedura boot-ovanja. Loša osobina je i to što zahteva svoj ktridž da bude ubačen u slot od memorijske kartice, nije bitno u koji (eto odgovora za Renata, koji je ovo pitao), a taj ktridž je nepouzdan, to jest lako crkne, a popravke nema!!! Takođe, samo verzije 2.02 i veće rade na konzolama V5, V6, i V7 (sve one

sa oznakom R), niže verzije rade SAMO na V3 & V4!

Sledeći na udaru je Mega Memory Manager. Veoma je redak, a osnovna namena mu je da na karticu koju dobijete uz taj disk možete staviti ČAK 16 MB save-gameova!!! Naravno, ovo važi SAMO za karticu koja se dobija uz ovaj disk, i ni za jednu drugu!!! Mana diska je malo komplikovan meni za boot, radi samo na konzolama V3 & V4,

takođe ako ne pročita iz prve, cela procedura se mora odraditi ispočetka. Inače, ona gore navedena memorijska kartica koja se dobija uz ovaj disk, nije neophodna za učitavanje, tj. može se učitati igra i bez nje.

DVD Region X je, pre svega CD, mada oko toga mnogi greše. Ime softvera je jedno, a format diska drugo... zar ne? Osnovna namena mu je otvaranje svih zona DVD Video diskova, znači za filmove, a mana je ta što morate imati memo-karticu od dvojke da bi se učitao ovaj disk (mada, ako nemate memo-karticu, što se onda igrate na konzoli?) Mana je i ta što posle neuspelog učitavanja ostaje crna slika, pa opet mora sve ispočetka, radi samo na konzolama V3 i V4, a ko se prede pa pritisne X na glavnom meniju, takođe mora da sve obavi ispočetka. (da, mala napomena, igra se butuje na START dugme, ne na X)

Dolazimo i do poslednjeg, ali zaista najboljeg za sada, Blaze Exploder Boot disk. Osnovna namena mu je "cheat-code manager", mada procedura za učitavanje je ono što ga izdvaja od ostalih. Pre svega, radi na SVIM PS2 konzolama, meni je prost, a po neuspelom učitavanju na ekranu zahtevate ljubičasti pravougaonik gde piše "couldn't load game", pa sve što treba je izbaciti i ubaciti igricu (dva puta pritisnuti eject), tri puta pritisnuti

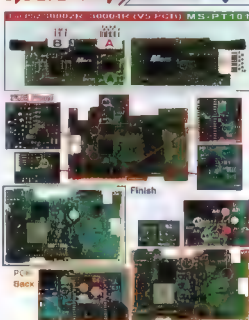
taster X, i velika verovatnoća da će sada učitati igru kako treba.

Radi bih ičega, ne zahteva memo-karticu i, stvarno je super rešenje za klubove. Zbog Neo 2.2 čipa ne može da učita DVD-rom igru. Sledi malo objašnjenje. Da, BOOT diskovi jesu SVI na CD-formatu, ali je neophodno da budu originalni, pa ako se prekopiraju, gube zaštitni originalni zapis, i više ne vrede nikome. Tako da, od kopiranja boot diska NIŠTA! TJ, možete da pokušate, ali nećete dobiti ništa korisno, a kamoli upotrebljivo

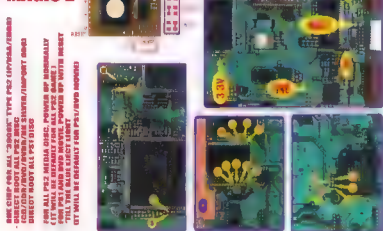
Ja sam najavio priču o čipovima, ali opis boot diskova je bio neophodan da biste razumeli kako radi svaki čip pojedinačno. E, sada ide ono što piše u naslovu, a to je KAKO SE KOJI ČIP ZOVE I ŠTA SVE MOŽE DA RADI!! Opet mora da padne jedno objašnjenje. Original kod (ili source-code) je ono što disk čini originalom. Da, da, to je ono što ne može da se presnimati. Mod-čip ima zadatak da u konzolu "ugura" taj kod, i to tako da konzola pomisli da je taj kod došao sa diska. Zadatak izgleda teško, a dodatno se komplikuje kada dodemo do diskova za PS2, jer... PSX CD-rom je imao jedinstven kod, i zadatak čipa je bio da pušti taj jedan jedini kod, i sve je išlo super. PS2 CD-rom ima različite kodove, za svaku igru po jedan, a smestiti sve to u čip je maaalo komplikovano... još kad se doda i to da i svaki DVD-rom za PS2 ima neki svoj kod, i da taj kod treba da se složi sa igricom... to već zahteva Pentijum 6 prikačen na konzolu da bi funkcionisalo... ali nije sve tako crno... rešenja ima... i sada ćemo ih navesti.

Prvi čip koji se pojavio za PS2 nosio je ime Neo 2.0. Sadržao je kod za PSX i inicijalni kod za PS2. U prevodu, da bi učitao PS2 igru na CD-u, mora se konstitui neki od boot-diskova, a učitavanje kopije DVD igre za PS2 je nemoguće (moгуće je jedino sa Action Replay diskom, ali potrebno je imati 4 ruke, 2 original DVD-rom diska, i niko ne garantuje da će to da radi uopšte!!! TJ, do sada niko nije uspeo. Odgovor za Marka S. je dakle, NE MOŽE!!!)

Mars chip Installation Diagram



MAGIC 2



vezuje se 8 žica, ništa se ne skida, i ne ometa ni original igre ni DVD filmove.

Sledeći je izšao Neo 2.2. Potpuno isto radi, samo vezuje se samo 5 žica.

Posle njega je izšao Neo 4, zatim Neo 4.1. Pošto isto rade, opisaćemo ih zajedno. Neo 4 ima mogućnost DIREKTNOG učitavanja svih CD-ova (PSX & PS2), a postoji i mogućnost učitavanja DVD kopija, mada nije direktna, nego se sprovodi metodom "swap-tricka".

Ili preko jednog original DVD-roma. Nije problematična procedura, traje svega 10 sekundi, i veoma je pouzdana. Mane ovog čipa su sledeće: može da se ugradi SAMO u konzole koje nemaju "R" tj. samo u V3 i V4, vezuje se sa 44 žice (da da, četrdeset i četiri!), SAMO ISKUSNI mogu da ugrade ovaj čip. Prednost su što je jedini na tržištu koji otvara SVE ZONE za DVD (znači da možete gledati i DVD kupljen u Americi... kao da je to preko potrebno?), ali to možete da dobijete i kupovinom DVD Region X diska. Sve u svemu, katastrofa za ugradnju, ali veoma kvalitetno odraduje posao. Pruža najviše mogućnosti, i da nije mana, bio bi najbolji. Ovako...

Čip veoma nepoznat našem tržištu je takozvani ORIGA čip, koji su "izmislili" momci koje nazivaju Marco & Didi, je ustavn preteča Messiah čipa. To je čip koji se vezuje sa 12 žica, zahteva boot disk, ali učitava SVAKI CD-rom i SVAKI DVD-rom! (naravno, za PSX & PS2). Mana je, pretpostavljate, boot disk. Nema ga na tržištu, barem ne našem. A i cena mu je previsoka. Tako da dolazimo do najprihvatljivijeg rešenja za igrače

MESSIAH, njegovo Visočanstvo, negde se zove Elvis, izšla je i nova verzija pod nazivom Mars, Matrix, Apple... U osnovi su isti. Rade isti posao: DIREKTNO učitava svaki PSX, PS2, CD-rom, DVD-rom, PAL, NTSC... Vezuje se sa 23 žice, i opet, SAMO ISKUSNI mogu da zaleme p (mislim može svako, ali je pitanje da li će da radi...) Jedinu mana je ta što se mora pritisnuti RESET po ubacivanju igrice (kao da je to mana?), sem toga, skoro da nema mane. Može se ugraditi u sve konzole OSIM V3.

Tako da bi ovo bio odgovor za Jovana. Isplati se, veruju... ili nemoj!!!-O)))

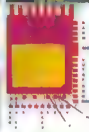
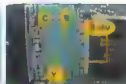
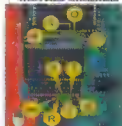
U toku pisanja ovog članka, pojavio se još jedan čip na tržištu, pod nazivom Mars. Za njega bi trebalo da važi ista priča kao i za Messiah čip, ali... on može da se ugradi SAMO u V5, V6 & V7, i budući da je u pitanju ČISTA KOPIJA Messiah čipa, do trenutka zaključenja ovog broja nije mi potpuno poznato koliko je siguran u radu. Prednost je ta što je jeftiniji u nabavci, mana je ta što krajnjeg korisnika košta 500 kao i Messiah... ja ipak glasam za Messiah

Zapitali ste se šta to znači V3, V4, itd. To su imena konzola. V3 je prva evropska PS2 konzola. Kao što smo za keca imali sve od 1002 do 9002 plus 102 (PSOne), tako i za dvojku imamo razne serije. Korisniku je totalno isto, sve one imaju ISTU sliku, ISTU brzinu učitavanja i ISTO izlagađaju, ali postoje neke male sitne razlike po kojima se mogu razlikovati međusobno

Ovo pišem zbog toga što me MILION ljudi do sada zvalo, ne znaju koju konzolu imaju, pa shodno tome ne znaju ni koji čipovi mogu da se ugrade u njihove konzole. Dakle.

BLUE CHIP < "V7" USA VER >

INSTALL DIAGRAM FOR V7 38XX MODELS



Serija konzole se sastoji od 5 cifara, gde poslednja cifra određuje za koji kontinent je konzola namenjena, tako da je 1 USA, 2 Australija, 3 Velika Britanija, 4 Evropa. Serije 10000 i 18000 su namenjene za Japan, i u njih ne može da se ugradi NIŠTA na žalost... Sa zadnje strane (levo od ventilatora nalepnica) se može pročitati šifra serije, a poklopcići za šrafove, koje ću pomenuti, se nalaze ODOZDO. Ja ću spominjati samo evropske, dakle 30004 ili slično

V3 - Oznaka 30004 Odozdo ima 4 gumena i 6 plastičnih poklopcića, sve skupa 10. Ne može Messiah, može Neo 2.2 i Neo 4

V4 - Oznaka 30004 ili 35004. Ima 4 gumena i, za razliku od prethodne, samo 4 plastična poklopcića, sve skupa 8. Može SVE da se ugradi u ovu konzolu

V5 - Oznaka 30004 R. Spolja ista kao i V4, razlika je samo u seriji i to samo to slovo R. Iznutra je potpuno drugačija. Ne može Neo 4, ne prihvata ništa sem Blaze Exploder boot diska ili Action Replay diska verzija 2.02. Ali zato, može Messiah, i može Neo 2.2

V6 - Ista priča kao i za V5, tj. sve je isto sem jednog malog procesora, koji je promenjen. Važi sve rečeno kao i za V5.

V7 - Oznaka 37000 i 39004. Sem ovog broja, opet je sve potpuno isto kao i za V5 i V6

Pošto primjećujem da vam već (i) pada koncentracija, samo da odgovorim na pitanja, pa da završim u ludari. Neko je pitao kako da memorise igre od keca na dvojci? Lako, kupiš memo-karticu od keca, ubaciš, i to je to. Takođe je neko pitao za modem, hard disk i internet za PS2. Već postoji, ali je preskupo (preko 200 eura). A internet i tako loše ide sa našim telefonima.

Nadam se da sam vam još malo približio suštinu vaše crne kutije. Nadam se da su vam sada stvari malo jasnije. Nadam se da sada malo bolje poznajete svoj PS2. Nadam se da vas nisam ugošio, ali i ako jesam... VU-GLA U LAVOR 'LADNE VODE, PA OPET ISPOČETKA... Do sledećeg broja...



WORLDWIDE BILIJIA
TV M
GLEDAJTE!
 TV U INFO
 ponedjeljak 17:30
 utorak 14:30
 SIEMENS
 proizvodnja i marketing
 BG-Group
 011 33 44 240
 srednik i urednici Lale Marković

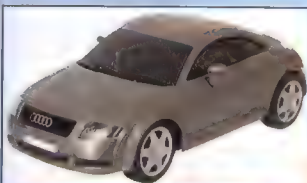
Verovatno ste u prošlom broju primetili da Bonus od sada ima još jednu stalnu rubriku. Iz broja u broj ću se truditi da ovde predstavim najzanimljivije stvarčice koje se tamo negde preko mogu kupiti. Iz meseca u mesec ovde ću smenjivati sve ono što ne morate a jako biste želeli imati. Ako imate neke predloge, sugestije ili savete koji mogu biti od koristi u razvoju ove rubrike slobodno šaljite pisma, mail-ove, SMS-ove. E sad malo o ovom broju... Moram da vam skrenem pažnju na zaista sjajan Casio Sat koji je fascinirao sve koji su uspeali da ovu spravicu vide van papira. Do sledećeg broja uživajte, i šta da vam kažem sem, uživajte u rubrici Boyz Stuff.

MINI RC



Da li ste se ikada zapitali koliki je najmanji autić na daljinsko upravljanje? Da ne bih mnogo trošio reći bacite pogled na sličicu i uverite se sami, ovaj mali lepotan je svega nekoliko santimetara dugačak, i zaista ide kao zmaj. Ovo je pravo rešenje ako želite da vašeg kućnog ljubimca izludite do besvesti (* napomena: radi samo u slučaju Pasa, mačaka tako da se vaš papagaj i neće baš oduševiti). Za napajanje koristi malu spoštenu bateriju koju najčešće stavljamo u satove. Ovo je takođe nešto što bih najtoplije preporučio svakome ko je željan dobre zabave jer se staze za ovako male autiče lako prave na sred sobe još ako imate dva komada i nekoga sa kim biste ovako provodili dane, verujte mi na reč dok sami neprobate niste ni svesni šta znači Micro Machines do besvesti

AUDI TT



Da, da verovali ili ne. Neko se dosetio da ako nemože da vozi novog TT po gradu onda sigurno može sebi da pruži da ga provozu po tepihu, dnevne sofe. Ovo je minijatura novog modela Audi-a koji ste u pravo veličini imali priliku da vidite na Biogradskom sajru automobila. Ovaj mali lepotan radi na dopunjivu 12 V Ni-Cd bateriju, a baterija u daljincu je popularno nazvana kockica. Domet poslušnosti malog TT je oko 70 metara što je sasvim dovoljno za temeljno igranje. I tako dok neki ovakve mašine voze po gradu na šmeker-gasu, mi ostali obični smrtnici moraćemo pri vožnji da ostanemo izvan njega sa daljinskim upravljačem u ruci. Na Eh šta ti je živo.

CASIO WRIST CAMERA



Oswome treba tešiti u životu. Najnoviji Casioov proizvod koji vam predstavljam je sat koji u sebi sadrži ni manje ni više nego color digitalni foto-aparat. Zamislite samo koliko bi zabavno bilo imati pri sebi foto-aparat u svakoj prilici, zamislite koliko puta ste sebi rekli: "Eh da mi je da ovo slikam, niko mi neće verovati". Ruku na srce kvalitet fotografija koje ovo malo čudo daje i nije baš zapanjujuć ali mora se priznati da radi posao, radi i te kakvo. Povezuje se sa računarom preko USB porta, i može da prikazuje bmp i jpg slike. Verovatno ste već primetili ali eto da kažem da sat ima kolor ekran na kome možete pregledati slike koje ste slikali ili preneli sa računara. Moram da dodam da je ovo nešto što stvarno vredi imati, ali istina je malo suvo. Većina nas će doživeti da ovako nešto nosi oko ruke verovatno u sledećem životu.

DIGITAL DICE

Ako znate engleski, verovatno ste reč Dice preveli i zapitali se kakve veze imaju kockice za igru za ovim čudom. E, tu je sada najnovija reč tehnološkog napredka. Naime ovi mali lučić imaju u sebi senzor pokreta i mali program koji reguliše nasumičnu promenu broja, pa se dobija isti efekat kao kod starih dobrih kockica. Treba da pomenem da ispušta pistavi zvukić koji simbolizuje svaku promenu broja i zaista pravi sjajnu atmosferu. U kompletu se dobijaju dve "kockice" koje su dimenzija 3.5 cm x 3.5 cm x 3 cm i koriste po jednu AG-13 spljoštenu bateriju. Ako vam se ovo malo čudo dopalo, nabavite par i spremite se za Hi-tech jamb.



PRIVATNI UFO



Šta reći o malom balonu sa propelerima koji možete voziti pomoću daljinskog upravljača. Iako ne previše brz može biti jako lepo iskorišćen. Ako još niste povezali o čemu se radi, u pitanju je mali dirizabl oblikovan kao ufo. Daljinac je sličnog dometa kao TT i nema se šta puno reći, jednostavno ovo treba voziti, jer je zaista sjajno.

WALKIE-TALKIE WATCH



Posle gomile špijunskih filmova i nebrojeno mnogo 007 avantura, pojavila se spravica za koju nemorate biti Bond, James Bond da bi vam stajala oko ruke. Rec je o satu u koji je ugrađen walkie-talkie pristojnog dometa od nekih 100 metara. Prodaju se isključivo u paru, tako jedino i rade. Zamislite scenu u kojoj svom bratu iz druge sobe trazite da vam donese jos jednu koka-kolu, bez da morate da se derete. Samo pritisnite dugme i slobodno pričajte.

INFLATABLE SPEAKERS



Pitate se šta je ovo? Eeeeeee ... to je čudo tehnike. Radi se o zvučnicima napravljenim od plastičnog materijala sličnog onom od koga se prave lopte za plazu na naduvavanje, koji se mogu izduvati i naduvati po želji a da pri tome neizgube funkciju i ostanu normalni multimedijalni zvučnici. Moram da kazem da je ovo zaista revolucionarno rešenje idealno naprimer za ekskurzije. Možete ih poneti i prikačiti na vokmen ili diskmen i pritom u sobu doneti celonoćnu zabavu, a o maltretiranju ostalih u autobusu da i ne govorim.



Budite
Budite Novosađan **IN**

021/450-886

Dobra **IN**vesticija!





PLAYSTATION 2 TOP 10

TOP 10 MILJANA LAKIĆA



1 Commandos 2



2 Onimusha 2



3 Stuntman



Blade 2

Taz Wanted

Gungrave

Winning eleven 6

Shox

SOCOM:US Navy Seals

Terminator



Super Mario Sunshine



Commandos 2



Blade 2

Shox

Taz Wanted

Gungrave

SOCOM US Navy Seals

Terminator

Summoner 2

Robotech: Battlecry



PLAYSTATION TOP 10

BEOSOF TOP 10



1 Delta Force



2 Stuart Little 2



3 Lilo & Stitch



Super Mario Sunshine



Blade 2



Terminator

Planet of the apes

Winning Eleven 2002

ISS Club Edition

Sky Sport Quiz

Dexter's Laboratory

Rayman Rush

Kick-boxing

Tomcat GBA

Stuntman PS2

Delta Force PSX

Winning Eleven 6 PSOne

Tekken Advance GBA

Stuart Little 2 PSOne

SOCOM US Navy Seals PS2

PONESITE

IGRU SA SOBOM

GAME BOY ADVANCE

5.999 din



Kupovina na odloženo plaćanje na 2 moguća načina:

- Čekovima građana na 3 rate
- Krediti na 24 i 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograd

Posetite naš sajt i
poručite naše
proizvode preko interneta
www.beosoft.co.yu

**od 267 din
mesečno!**



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I sprat, Gradsko šetalište BB



NINTENDO GAMECUBE

- Gekko centralni procesor na 485 MHz
- Flipper grafički procesor na 162 MHz
- Novi mini DVD format
- Vibro kontroler sa anatomskim rasporedom tastera
- DSP (digitalni zvučni procesor) sa 64 simultana 3D kanala

14.999 din



**od 650 din
mesečno**

Kupovina na odloženo plaćanje na 2 moguća načina:

- Čekovima građana na 3 rate
- Kreditima na 24 i 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograda



Kreditni na 24 i 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograd



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Mileticeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, 1 sprat, Gradsko šetalište BB

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu